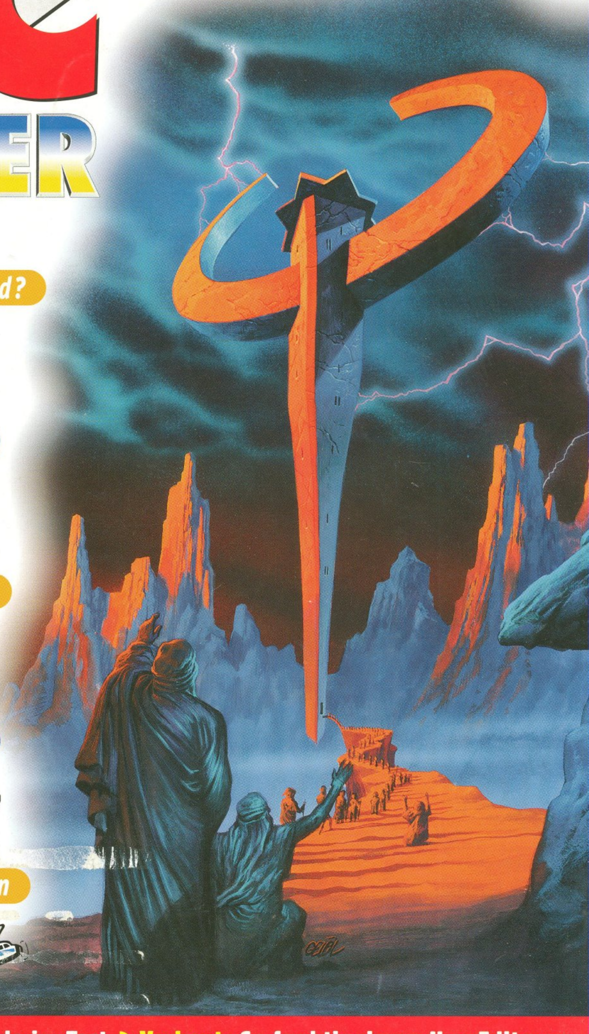
9-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E

PC PLAYER



Der neue Spiele-Standard?

Quake Vollversion schon jetzt gespielt

Kompetent und kritisch

Von Afterlife bis Z 25 detaillierte Tests

Hardware für Spiele-PCs

Test: 3D-Brillen & 8fach-CD-ROMs

Ausgetestete Spieletips

Normality, Longbow, WC2: Dark Portal

Großes Preisausschreiben

Eine Woche nach San Francisco



▶ **Verprügelt:** Time Commando im Test ▶ **Verhext:** So funktionieren Hex-Editoren
▶ **Verschmiert:** Grafiksensation Power Goo ▶ **Verspielt:** Die ersten Direct3D-Spiele


QUAKE™ © 1996 id Software Inc. All rights reserved. id™ and the id logo™ are trademarks of id Software Inc. GT™ and the GT™ logo are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Limited.
PC CD-ROM
Alter 18–99
1–6
Nicht für Kinder unter 18 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile
id
DAS SPANNENDE GESELLSCHAFT


UAKE
IS FOR EVERYONE
SSPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE.

Als das Sommerloch kam ...

Im August kommen keine guten Spiele raus. Dachten wir zumindest, an die August-Flauten der letzten Jahre gewöhnt. Doch plötzlich kündigt sich ein Hit nach dem anderen an: Von **A**fterlife bis **Z** sind die Erwartungshaltungen hoch. Da der Sommer sich bis dahin eher regnerisch gab, reiben sich die Spieletester schon die Hände: Wer will bei so vielen guten Spielen noch baden gehen?

Baden gegangen sind einige dann aber doch. Von wegen »Superhits« – bei keinem der neuen Titel sahen wir die Qualitäten für einen Gold Player. Das an anderer Stelle eiligst hochgelobte »Z« löst beim gründlichen PC-Player-Test tierischen Frust aus. Afterlife macht keinen an. Wenigstens für Quake können sich einige Redakteure begeistern – doch auf einmal spielt id Software beleidigt und rückt die Vollversion doch nicht zum Testen raus, obwohl unlautere Beta-Tester schon das Internet mit Raubkopien überschwemmen. Gold Player für sechs schnell durchgespielte Shareware-Level? Ohne uns.

Und schließlich trifft, wider Erwarten, die fertige Version von »Grand Prix 2« ein. Man erinnert sich: Test in Ausgabe 4/96. Urteil: »Sehr gut, aber viel zu langsam«. Microprose hört's, ruft den Programmierer an, verzögert alles um ein paar Monate und beschleunigt das Spiel um ein paar Prozente. Für die runderneuerte Version gibt es jetzt auch einen Gold Player. Und ein wenig Genugtuung, daß eine Spielezeitschrift vielleicht doch die Hersteller zu besseren Programmen erziehen kann.

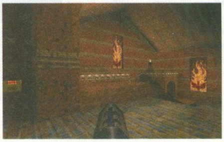
Boris Schneider





GOLD PLAYER

Ein Gold Player geht an einen Oldie: Die überarbeitete Version von **Grand Prix 2** ist schneller und klar das Referenzprogramm für alle Rennspiele. **81**



Die halbe Spielewelt wartete gespannt auf **Quake**. Die Shareware ist da, die Vollversion fast fertig, die Fans flippen aus. Mehr ab Seite **32**



Ganz am Ende des Alphabets plaziert sich **Z**. Und das mit vielen Vorschußlorbeeren bedachte Spiel hat auch einige echte Haken. **52**



LucasArts goes SimCity: **Afterlife** ist die skurrile Simulation des Jenseits, aber weder himmlisch gut, noch höllisch schlecht. **64**



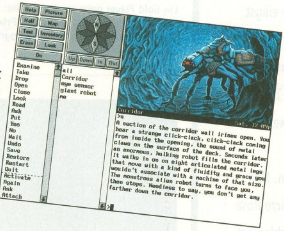
Finden Sie den Mörder, und fliegen Sie nach San Francisco: Das »Golden Gate Killer«-Preisausschreiben ist auf Seite **14**

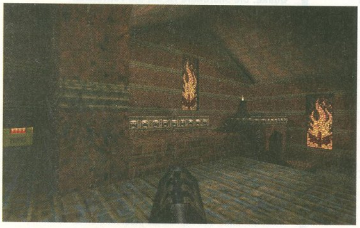


Ein Computer dreht durch, und ein Techniker reist durch acht Zeitzonen: »Time Commando« setzt 3D-Grafik auf ungewöhnliche Art und Weise ein. **70**

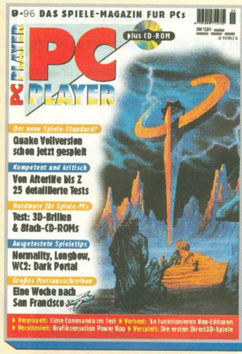


Wer diesen Monat PC Player plus gekauft hat, erhält einen besonderen Leckerbissen: Das komplette Grafik-Adventure »Gateway« von Legend, inklusive Hintbook. **10**





Kein Spiel war Anlaß zu so vielen Spekulationen wie »Quake«. PC Player hat die Shareware-Version komplett auseinander genommen und die Vollversion schon angespielt. **32**

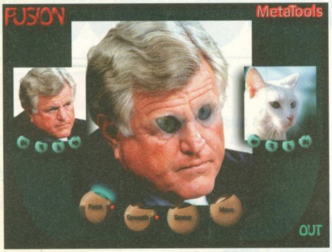


Aktuell

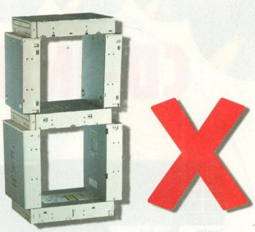
Software

Hardware





Bilder fälschen leicht gemacht. »Kai's Power GOO« ist ein neuartiges Mal-Programm mit absolut verblüffenden Effekten. 119



Wie schnell ist »achtmal schneller«? Die aktuellen 8fach-CD-ROMs wurden auf Spieletauglichkeit und Fehleranfälligkeit getestet. 122



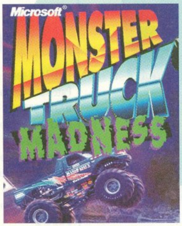
Nie mehr abstürzen: Unsere Tips zu »AH-64 Longbow« von Electronic Arts machen auch aus Ihnen einen Profi-Piloten. 150



Schau mir in die Augen, Spieler: Zwei neue 3D-Brillen für den PC müssen im Player-Labor beweisen, ob sie Spiele plastischer machen oder nur Kopfschmerzen verursachen. 130



Auch die Bitmap Brothers kochen nur mit Wasser. Unser Test zu »Z« offenbart: Hier gibt es mehr Design-Probleme, als andere vermuten. 52



Die ersten richtigen Microsoft-Spiele sind da: Weltexklusiv werfen wir einen ersten Blick auf »Hellbender« und »Monster Truck Madness«. 22

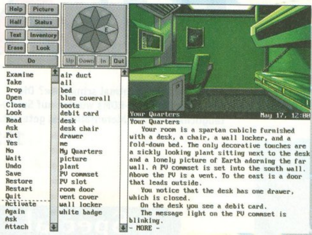
Special

Spiele-Tests

Tips & Tricks

Rubriken

CD-INHALT



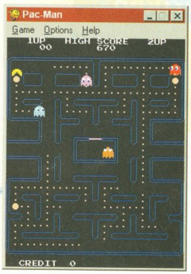
Keine Demonstrationsversion, sondern ein komplettes Spiel: Das Legend Adventure »Frederik Pohl's Gateway« begeistert damals wie heute. Sie installieren es über unser DOS-System oder indem Sie im Verzeichnis \GATEWAY einfach GO tippen.

Kampfroboter auf Taktikpfaden: Wer Sierras stilvolles Strategiespiel noch nicht kennt, sollte sofort die Demo unter Windows 95 starten (am einfachsten über den PC Player »AutoRunner«).





3D-Grafik und die Folgen: Was man mit Polygonen und Vektoren alles Eindruckvolles machen kann, zeigt »Time Commando«.



Da wird dem Nostalgiker warm ums Herz: In » Return of Arcade« sind viele Automaten-Klassiker für Windows 95 umgesetzt worden. Das originale »Pacman« dürfen Sie bei uns anspielen.

Spielbare Demos

3 Skulls of the Toltecs	
DOS, 1 MByte	\DEMOS\3SKULLS\GO.BAT
Citizens	
DOS, läuft ohne Installation von der CD	\DEMOS\CITIZENS\GO.BAT
Die Affäre Morlov	
Windows	über »PC Player AutoRunner« starten
Frederik Pohl's Gateway	
DOS, 7 MByte	\GATEWAY\GO.BAT
Gubble	
Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Kick Off 96	
DOS, 36 MByte	\DEMOS\KO96\GO.BAT
MissionForce: CyberStorm	
Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
MS Return of Arcade	
Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Return of the Space Invaders	
DOS, 3 MByte	\DEMOS\SPACEINV\GO.BAT
Surface Tension	
DOS, 14 bis 48 MByte	\DEMOS\SURFACE\GO.BAT
The Mutation of J.B.	
DOS, 12 MByte	\DEMOS\JB\GO.BAT
Time Commando	
Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten

Selbstablaufende Demos

Tomb Raider	
DOS, läuft ohne Installation von der CD	\PREVIEWS\TOMB\GO.BAT

Windows-Magazin

Multimedia Leserbriefe	9:11

Patches

Battle Race	
Patch auf Version 1.01.00	\PATCHES\BATRACE
Battleground 3: Waterloo	
Patch auf Version 1.01	\PATCHES\BATTLE3
Civilization 2	
Patch auf Version 1.11.1G	\PATCHES\CIV2
Patch für die deutschen Texte	\PATCHES\CIV2GER
Descent 2	
Patch auf Version 1.1	\PATCHES\DESCENT2
Dune 2	
Patch für mehrere Soundkarten	\PATCHES\DUNE2
F1 Manager '96	
Patch auf Version 1.10	\PATCHES\F1MANA
Flight Unlimited	
Patch für Matrox Millenium	\PATCHES\FLIGHTUN
Mechwarrior 2	
Netzwerk-Update	\PATCHES\NETMECH
Monopoly	
Patch 1.3 (von Westwood)	\PATCHES\MONOPOLY
Virtual Snooker	
Patch auf Version 1.1	\PATCHES\VIRSNOOK
Warcraft 2	
englische Sounds	\PATCHES\WAR2

Programme

CDT 1.15
CD-ROM-Tool \PROGRAMM\CDTOOLS

DCC 4.1
PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms \PROGRAMM\DCC41PCP

Game Wizard 3.0
Spiele-Utilitie \PROGRAMM\GAMEWIZ

nVidia-Grafikkarte
Testprogramm für PCI-Bus \PROGRAMM\NVIDIA

PCXDUMP 9.3
Bildschirm-Capture-Programm \PROGRAMM\PCXDUMP

PICEM 3.2
Bildbetrachter \PROGRAMM\PICEM

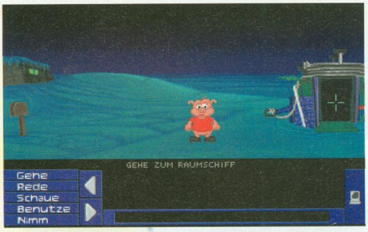
VGA-Benchmarks
verschiedene Grafik-Benchmarks \PROGRAMM\VGABENCH

Hilfen für Spieler

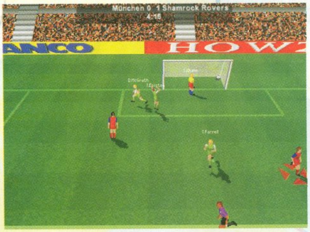
DatenPlayer Deluxe
Testdatenbank mit den neuen Wertungen über »PC Player AutoRunner« starten

Audio-Tracks

Track 2: The Mutation of J.B. 1:45
Track 3: The Mutation of J.B. 0:37
Track 4: The Mutation of J.B. 2:20



Adventure-Fans aufgepaßt: In »The Mutation of J.B.« müssen Sie den Jungen »Johnny«, der durch ein Experiment in ein kleines Ferkel verwandelt wurde, durch das Abenteuer führen.



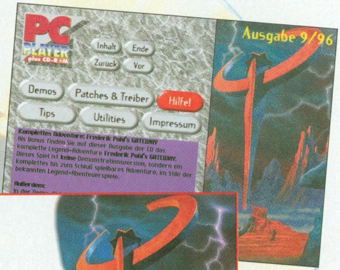
Diesen Monat haben wir wieder etwas für Fußball-Fans auf der CD. Mit »Kick Off 96« kommen die Sportspieler auf ihre Kosten, die nichts von überladenen Menüs halten.

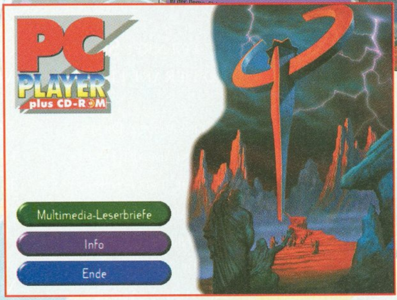
KOMPLETTES LEGEND-ADVENTURE

Mit dieser CD dürfen Sie sich auf eine ganz besondere Software-Perle freuen: Sie finden bei uns in diesem Monat das komplette Legend-Adventure »Frederik Pohl's Gateway«. Damit Sie mit dem Spiel auch Spaß haben, sollten Sie vor dem Start unter DOS rund 600 KByte freien Speicher besitzen. Am einfachsten installieren Sie das Spiel über unser DOS-Startprogramm (einfach »Start« tippen, und dann nach einander auf die Tasten »Demos« und »Frederik Pohl's Gateway« klicken). Das Adventure belegt auf der Festplatte nur rund 6 MByte.

SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu am besten von DOS aus auf das Laufwerk der CD und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen. Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unser Magazin-Programm mit den Multimedia-Leserbriefen, sowie unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lies Mich!« klicken.
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post oder FAX direkt an den Verlag.





Wie jeden Monat starten Sie die Demos am einfachsten mit dem DOS-Menüsystem oder unter Windows mit dem »PC Player AutoRunner«. Mit letzterem können Sie sich am besten auch die Multimedia-Leserbriefe anschauen.



EINE REVOLUTION IM SPIELEGENRE: SELTEN ZUVOR WAR DIE REAKTION DER FACHPRESSE ÄHNLICH EUPHORISCH UND DERART EINSTIMMIG WIE BEI ZORK NEMESIS:

„ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTELLEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINNLADE MIT TESA-STREIFEN BEFESTIGT WERDEN SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIERT HERUNTER. ... ZORK NEMESIS ... SETZT MAßSTÄBE FÜR DAS GENRE. ... EINE DER BESTEN 3D-SPIELEWELTEN, DIE JE GESCHAFFEN WURDE."
BORIS SCHNEIDER, FÜNF VON FÜNF STERNEN, PC PLAYER 5/96

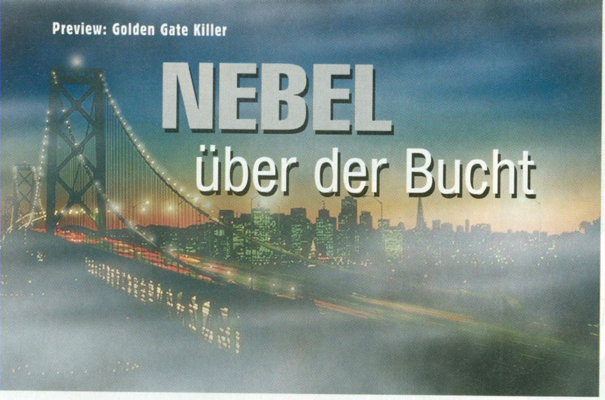
„ZORK NEMESIS: DAS NONPLUSULTRA" PC SPIEL 6/96

„ZORK NEMESIS KANN DURCH SEINE MYSTISCHE HANDLUNG, DIE VIELEN PUZZLES UND AUSGEKLÜGELTEN TECHNOLOGIEN ÜBERZEUGEN." PC GAMES 6/96

„KAUM ZUVOR HAT ES EIN SPIEL GEGEBEN, DAS ATMO-SPHÄRISCH SO DICHT WAR." ENTERTAINMENT MARKT 8/96, FÜNF VON FÜNF STERNEN

„ZORK NEMESIS GEHÖRT EINDEUTIG ZU DEN BESTEN GRAFIK-ADVENTURES, DIE AUGENBLICKLICH DEN SPIELE-MARKT EROBERN." CD-ROM MAGAZIN 6/96


RK
ESIS
T IN DEUTSCH!
RBOTENE
ND
DAS VERBOTENE LAND
ZORK
NEMESIS
ACTIVISION
„Hervorragender Titel, den Sie nicht verpassen sollten". MCV 5/96
„Über fünfzig Minuten ausgezeichnetes Videomaterial und ein von Rätseln durchtränktes Land werden Sie mit Sicherheit Stunden um Stunden am Schirm fesseln." CD Direkt 6/96
ACTIVISION®
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com



NEBEL über der Bucht

GOLDEN GATE KILER – FACTS

- **Hersteller:** Bomico
- **Genre:** Krimi-Adventure
- **Termin:** August '96
- **Besonderheiten:** Die Story beruht auf einem authentischen Fall des SFPD-Detectivs Frank Falzon.

Alcatraz, Chinatown, steile Straßenschluchten - San Francisco ist eine faszinierende Stadt. Zum Sightseeing haben Sie als Inspektor beim SF Police Department keine Zeit, denn bei »Golden Gate Killer« müssen Sie einen Mordfall aufklären.

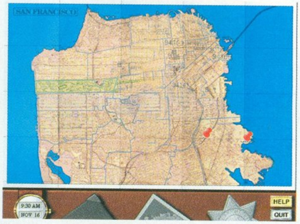
Das Flair und die Atmosphäre von San Francisco inspirieren seit Jahrzehnten Krimiautoren und Filmemacher. So ging Humphrey Bogart als Privatdetektiv Sam Spade bereits in den vierziger Jahren auf die Suche nach dem Malteser-Falken. Karl Malden und Michael Douglas führten in den siebziger Jahren die Tradition als Mike Stone und Steve Heller auf den »Straßen von San Francisco« fort, und seit einem halben Jahr geht Don »Crockett« Johnson in einer eigenen Fernsehserie als Inspektor Nash Bridges beim San Francisco Police Department (SFPD) auf Streife. Auch Computerspiele wählen die Stadt oft als stimmungsvollen Hintergrund. Beim Oldie-Rennspiel »Vette« rasen Sie in Häuserschluchten um die Wette, »Carmen Sandiego« hat hier ihr Hauptquartier, und beim Krimi-Adventure »In the 1st Degree« müssen Sie die Rolle eines Staatsanwaltes übernehmen.

Bei »SFPD Homicide«, dem neuesten Abenteuer von Grolier Interactive, stehen Sie ebenfalls auf der Seite des Gesetzes. In Deutschland erscheint das Spiel bei Bomico unter dem Titel »Golden Gate Killer«.

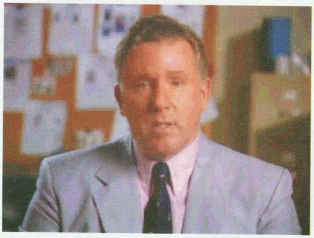
Recht und Ordnung

Sie treten hier in die Fußstapfen von Frank Falzon, seines Zeichens ehemaliger Inspektor beim Morddezernat des SFPD. Eines Tages erfahren Sie, daß am Pier 91 eine Leiche aus dem Wasser geborgen wurde. Sie machen sich auf den Weg, um Spuren zu sichern und mit dem Mann zu sprechen, der die Leiche entdeckt hat. Wie im richtigen Leben beraten Sie sich mit dem Polizeipathologen oder Freunden und Bekannten des Toten. Beweisstücke können diversen Tests unterzogen werden. Sie können sie zum Beispiel auf Blut oder Fingerabdrücke untersuchen, aber auch eine Materialanalyse durchführen. Die Ergebnisse landen auf Ihrem Schreibtisch, von dem aus Sie auch Zugang zum Polizeicomputer haben. Hier können Datenbanken von vermißten Personen oder die Aufzeichnungen des DMV (dem amerikanischen Straßenverkehrsamt, nicht unserem Verlag), durchgesucht werden. Im weiteren Spielverlauf bestellen Sie Angehörige der vermißten Personen zur Identifizierung in die Leichenhalle und kommen schließlich dahinter, daß der Tote etwas mit einer Baufirma zu tun gehabt haben muß. Wußte er zuviel über ein illegales Bauprojekt? Warum landete er an einen Betonklotz gebunden in der Bucht von San Francisco?

Dieser Kriminalfall hat sich wirklich ereignet. Die Namen der Beteiligten wurden natürlich für das Spiel abgeändert, aber Frank Falzon stand während seiner Dienstzeit vor den gleichen Problemen wie Sie selbst. Deswegen sollten Sie die Tips beherzigen, die Frank Ihnen per Videoclip an einigen Stellen gibt. Jederzeit im Spiel abrufbar ist eine umfangreiche Hilfsfunktion, die Sie mit den Gepflogenheiten und Regeln der Ermittlungskunst vertraut machen. Hier lesen Sie beispielsweise, welche Voraussetzungen nötig sind, bevor Sie eine verdächtige Person verhören können. In maximal zehn Tagen müssen die Ermittlungen abgeschlossen sein. Während dieser Zeit warten neben harter Kombinationsarbeit mehr als 80 Minuten Video auf Sie, die an über 20 Originalschauplätzen in San Francisco gedreht worden sind. (ra)



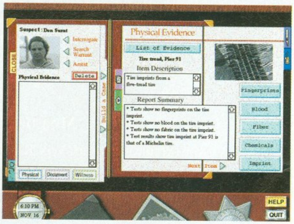
Auf dem Stadtplan sind die Orte markiert, die Sie besuchen können.



Frank Falzon persönlich gibt Ihnen Tips zur Ermittlungsarbeit.

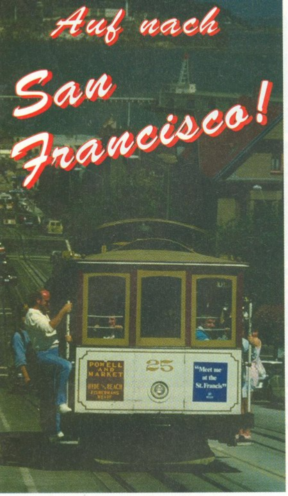


Kein schöner Anblick: Dieser Herr lag schon etwas länger im Wasser.



Ergebnisse von Laboruntersuchungen und Gesprächen werden automatisch festgehalten.

Auf nach San Francisco!



DER TOTE CHEFREDAKTEUR

Das Telefon klingelt. »Stefan, die letzten drei Personen, die der Ermordete kurz vor seinem Tod getroffen hat, sind da.« Kurz darauf betritt der erste Verdächtige das Büro. »Sie sind also F.A. Schieber. Was hatten Sie im Büro des Verstorbenen zu suchen?« – »Also, eigentlich wollte ich nur mit dem Chefredakteur wegen eines Artikels im Playstation-Magazin sprechen. Aber als dann niemand im Raum war, und überall nur silberne und goldene CDs herumlagen, wußte ich, daß ich den falschen Raum erwischt hatte.« – »Warum?« – »Nun, die CDs für die Playstation sind doch pechschwarz.«

Etwas später, beim zweiten Verhör: »So, Herr Andretti, Sie hatten einen heftigen Streit mit dem Verstorbenen?« – »Also, erst einmal möchte ich Sie bitten, nicht meinen Namen aus dem Zusammenhang zu reißen. Ich heiße Axel Andretti. Ich habe immer noch Schwierigkeiten, die neue Wertung der Zeitschrift zu verstehen, und hatte deshalb selbst noch einmal alle Wertungen mit Hilfe von komplexen Differentialgleichungen auf das alte System umgerechnet. Diesen Zettel habe ich dann in die Ausgabe 8/96 vor den Testteil zwischen die Seiten 39 und 40 eingelegt. Weil der Chefredakteur sich weigerte, die neuen Wertungen mit mir zu diskutieren, habe ich das Heft auf seinen Schreibtisch gepfeffert und bin gegangen.«

Der letzte Verdächtige ist an der Reihe. »Ich heiße Christian Fanturs. Wie sollte ich als größter lebender Fan des Chefredakteurs denn überhaupt auf den Gedanken kommen, ihn mit einem Tastaturkabel zu erwürgen? Richtig, Sie werden meine Fingerabdrücke sicher überall auf dem Toten finden, aber nur deswegen, weil ich in seiner Kleidung nach Autogrammkarten gesucht habe. Hach, die hätten jetzt einen wahnsinnig hohen Wert.«

Stefan greift zum Telefon: »Harry, fahr schon mal den Wagen vor, wir kommen pünktlich zur Oper – ich kenne den Täter.« – »Aber wie...« – »Harry, einer der Drei hat gelogen.«

Welcher der drei Verdächtigen ist der Täter?

Golden Gate Bridge, Coit Tower, Fisherman's Wharf – das würden Sie am liebsten einmal mit eigenen Augen sehen? Kein Problem! PC Player verlost zusammen mit Bomico, dem deutschen Distributor von Golden Gate Killer, eine Reise für zwei Personen nach San Francisco. Die glücklichen Gewinner werden dort eine Woche mit einem Leihwagen die Bay Area unsicher machen. Flug, Hotel und Auto werden selbstverständlich bezahlt. Mindestens einer der Reiseteilnehmer muß über 18 Jahre alt sein und einen Führerschein besitzen. Der Hinflug muß bis zum 31. Oktober angetreten werden. So wird gewonnen: Lesen Sie sich unseren kleinen Krimi durch und beantworten Sie die abschließende Frage.

Schicken Sie dann die Antwort auf einer ausreichend frankierten Postkarte an den:

DMV Verlag, Red. PC Player
Stichwort: San Francisco,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen

Einsendeschluß ist der 3. September 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nur ordnungsgemäß frankierte Postkarten (keine E-Mail!) nehmen an der Verlosung teil. Viel Glück und bis bald in San Francisco. **(ra)**

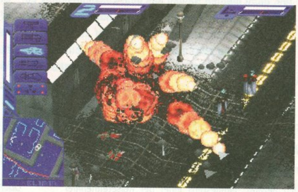
Preview: Syndicate Wars



EINSTÜRZENDE ALTBAUTEN

Mit Kleinigkeiten hält sich Bullfrog gar nicht erst auf: Im »Syndicate«-Nachfolger sprengen Cyborg-Agenten ganze Stadtteile.

Eines kann man Bullfrog mit Sicherheit nicht vorwerfen: mangelnde Innovationslust und Kreativität. Doch wer Ausnahmeprogramme wie »Populous« ersinnt, darf hin und wieder auch mal einen Gang zurückschrauben. Das neue »Syndicate Wars« versucht gar nicht erst, den Genialitätspreis zu gewinnen. Statt dessen stellt es einen generalüberholten zweiten Teil des erfolgreichen »Syndicate« dar. Die Hintergrundgeschichte hat sich kaum geändert; einmal mehr gilt es, mit vier Agenten Aufträge in einer konzernbeherrschten Alptraumzukunft zu erfüllen.



Große Explosionen sind das Markenzeichen von Syndicate Wars. (320 x 200)

Gut getunt ist halb gewonnen

Die Cyborgs dürfen wiederum kräftig aufgebohrt werden – im wörtlichen Sinne. Denn wo schwächliche Muskelmasse kaum ausreicht, den mit allerhand Waffen bepackten Endzeitkrieger durch die Straßen rennen zu lassen, wird eben eine stählerne Prothese implantiert. Und was beim Untersatz funktioniert, kann auch für Arme, Torso und Gehirn nicht schlecht sein. Sobald Sie die nötige Knete zusammenhaben, gleichen Ihre Elitekämpfer deshalb wandelnden Elektronik-Bastelstuben. Die vier Körper-Upgrades beeinflussen Geschwindigkeit, Treffsicherheit, Intelligenz sowie Panzerung und kommen in vier Güteklassen vor. Nun wäre freilich selbst der wuchtigste Terminator-Verschnitt nur als Einkaufstüten-Träger zu gebrauchen, hätte er nicht zusätzlich noch Waffen dabei. Und die gibt es, im Gegensatz zum recht spartanisch ausgerüsteten Vorgänger, zuhauf. Minikanonen, UZIs, Laser und Energiekeulen füllen die Sparte »praktische Handfeuerwaffen«, weitreichende Superwummen und Raketenwerfer befriedigen fortgeschrittene Zerstörungsgelüste. Dazu gibt es (für Gegner unsichtbaren) Stacheldraht, der sich wunderbar an Engstellen drapieren läßt, und den beliebten »Überzeugungsstrahl«. Hiermit konvertiert man neutrale Stadtbewohner zu hörigen Gefolgsleuten. Das Angebot wird von Medizinkästen, Sprengstoffen und Gasbehältern abgerundet.

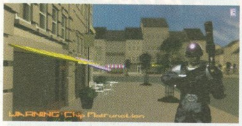


Unsere Agenten wehren sich mit intensivem Abwehrfeuer gegen einen Schwebegleiter. (640 x 480)

Vier Cyborgs, 40 Städte

Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich für eine von zwei Seiten. Eurocorp kann man sich als Sölder-Polizeitruppe vorstellen, die »Kirche der neuen Epoche« ist hingegen eine militante Bruderschaft. Die Einsätze und sämtliche Textbeschreibungen ändern sich entsprechend, auch die Ausrüstung ist leicht unterschiedlich. Teilweise dürfen Sie wählen, in welcher Reihenfolge Sie drei verknüpfte Einzeleinsätze abarbeiten, ansonsten aber präsentiert sich die Handlung linear. Die Grafik wurde kräftig aufgebohrt und zeigt







Gehirnimplantate gaukeln den Menschen eine heile Welt vor. Die Wirklichkeit offenbart sich, wenn der Glückseligkeits-Chip ausfällt ...

nun düstere Straßenzüge, abweisende Festungen und riesige Wolkenkratzer. Alles, was man sieht, darf man auch zerstören – die resultierenden Explosionen füllen schon mal den ganzen Bildschirm. Wenn ein Agententrupp dieselbe Stadt später nochmals betritt, sind meistens noch die Spuren des ersten Besuchs zu sehen. Die isometrische Darstellung kann nicht nur vergrößert, sondern auch gedreht werden. Dazu kommen etliche Licht- und sonstige Effekte – alles zu Lasten der Geschwindigkeit. In der uns vorliegenden Preview-Version lief das Spiel auf einem Pentium/120 in VGA-Auflösung flüssig; im Super-VGA-Modus hingegen unspielbar langsam. Es ist zu hoffen, daß Bullfrog hier noch Verbesserung schafft. Auffällig ist vor allem die Vielzahl der Objekte (etwa verschiedene Vehikel, die man auch steuern darf), sowie nette Details (Videoleinwände zeigen beispielsweise einen Stadt-Rundflug).

Der Schwierigkeitsgrad der Missionen soll über dem des Originals liegen, zum Erfolg nicht nur Dauerfeuer, sondern auch viel Taktik nötig sein. So sucht man zwei Informanten auf, die einem den Aufenthaltsort eines Gangsters verraten. Neben den Solo-Einsätzen wird viel Wert auf den Mehrspielermodus gelegt. Hier dürfen Sie nicht nur mit Ihrem Team gegen das eines Freundes antreten, sondern können zusammen mit ihm ein und dieselbe Mannschaft steuern. (la)

SYNDICATE FACTS

- **Hersteller:** Bullfrog
- **Genre:** taktisches Actionspiel
- **Termin:** September '96
- **Besonderheiten:** Zwei unterschiedliche Syndikate balgen sich in zoomenden und drehenden Zukunftsstädten; geboten werden ausgefeilte Mehrspieler-Modi und mehr Waffen als beim Vorgänger.

Aktuell



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-Bit Grafikkarte mit Grafik-, Video und 3D-Beschleunigung

BEST OF BYTE CeBIT '96

PC Direkt EMPFEHLUNG
Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats
Ausgabe 7/96



Schon ab 498,- DM*
*unverbindliche Preisempfehlung

ELSA *VICTORY 3D* Hardware
- S3 ViRGE 2D/3D Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40ns, Single Cycle
- 2 bis 4MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal Busmaster DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA Feature Connector und S3 Scenic Highway Anschluß für optionale Erweiterungen

64-Bit 2DGrafikpower für
- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp*

Videospaß von Anfang an
- MPEG Wiedergabe (Software)
- AVI Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit:
- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards
- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!
- 4 MB schnelles 3D und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0 Support
- 3D-Game Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

HANNOVER 28.8.–1.9.1996
CeBIT HOME ELECTRONICS
Halle 4, Stand D 20/22

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de

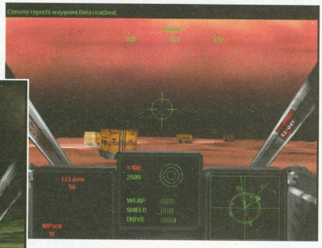
ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten

Preview: Shattered Steel

SCHÜTTEL-SCHATTEN

Dieser Konvoi muß beschützt werden. Kommt er am Ziel an, entlädt er Selbstschuß-Kanonen, die bei der Verteidigung helfen.



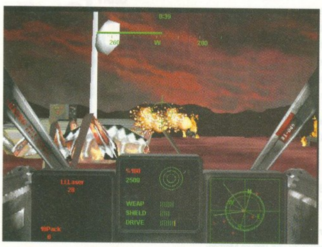
Interplays Robotkrieg-Variante will mit schneller Grafik und schönen Explosionen vor allem Actionfans ansprechen.

Aufwendige 3D-Simulationen um wuchtige Kampfroboter sind groß in Mode, doch bislang beherrschten zwei Softwarefirmen mit ihren Titeln die Konkurrenz: Activisions »Mechwarrior 2« tendierte eher zur Simulation, Sierras »Earthsiege 2« ein wenig mehr zum Actionspiel. Noch weiter weg vom Simulieren will Interplay. »Shattered Steel« soll die interessantesten Aspekte des Genres aufgreifen, auf komplizierte Details jedoch verzichten.



Ein kleiner Schwebegleiter kommt hinter einem Gebäude hervor und wird sofort aufs Korn genommen.

Im Jahre 2132 hat sich die Menschheit im All ausgebreitet und in zwei Parteien geteilt: Auf den der Erde am nächsten liegenden Systemen herrscht Ruhe und Ordnung, in den Randbezirken hingegen Chaos und Anarchie. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Söldners, der auf einer Grenzwelt für eine Bergbau-Firma arbeitet. Doch was als Zwischenfall bei einer Minen-Installation beginnt, weitet sich schnell zum üblichen Untergangsszenario aus. Angriffslustige Aliens, woher auch immer, invasieren drei von Menschen bewohnte Planeten. In rund 70 Missionen, teilweise nicht-linear, stellt man sich dem Ansturm als wackerer Held entgegen. Auf einem rotierenden Globus sucht man sich in der Kampagne den nächsten Schauplatz aus. Vor dem Einsatz wird der Kampfroboter mit einer Primär- und Sekundärwaffe ausgerüstet, nachdem man sich über die zu erwartenden Gegner informiert hat. Ein 3D-Flug über eine Gitternetz-Karte zeigt vorab die taktischen Gegebenheiten der Region.



Eine Rakete hat soeben das rechte Vorderbein eines Spinnen-Mechs getroffen.

Ausgefeilte Missionen

Auch wenn es den Faktor Action betont, ist Shattered Steel keinesfalls ein reines Ballerspiel – es fehlen nur diverse Spezialkommandos und Optionen der erwähnten Konkurrenzprogramme. Doch die eigentlichen Aufgaben sind nicht weniger interessant. So gibt es altgewohnte Einsätze wie Patrouillen, Gebäude beschützen oder Festungen zerlegen. Ein Teil der Missionen ist sogar überraschend differenziert. Da müssen Gefangene befreit werden, ohne daß währenddessen der Gefängniskomplex vernichtet wird. Dann klettern erstere (nicht sichtbar) in ein bereitstehendes Shuttle, welches sich anschließend entfernt – und natürlich den feindlichen Flugapparaten entkommen sollte. Ein anderes Szenario besteht in der Verteidigung einer Basis. Es endet jedoch nicht etwa in dem Moment, als man zusammen mit der zu eskortierenden Lkw-Gruppe die Basis erreicht. Statt dessen stellen die Transportfahrzeuge Selbstschuß-Kanonen auf, die wenige Sekunden später mit ihren Suchscheinwerfern die Umgebung abgrasen und auf jeden erspähten Gegner wütend feuern. Wird also ein Teil der Transporter vorzeitig zerstört, erhält man weniger Unterstützung bei der Abwehr des Hauptangriffs.

Insgesamt soll es der Spieler mit 30 verschiedenen Waffensystemen und 50 Alien-Truppentypen zu tun bekommen. Wie gewohnt, dürfen die Kampfroboter ihre Kanzel drehen, was in der Außenansicht schön zu sehen ist. Beim Anspielen fanden wir allerdings die Anzeige von Bewegungs- und Sichtrichtung etwas verwirrend, Earthsiege 2 löst diesen Punkt wesentlich besser.

Grafik-Feuerwerk

Die Licht- und Explosionseffekte gehören zum Feinsten. So leuchten Gebäude und Roboter im Schein von Laserstrahlen, Einschläge werden von Leuchtkreisen begleitet, Schwebegleiter suchen mit Lichtkegeln den Boden ab. Man bewegt sich über Ebenen und Hügel im Voxel-Look, auf denen große Vektorgebäude stehen, im Hintergrund ist ein düsterer Pixel-Horizont zu sehen. Den in Massen auftauchenden Spinnen-Robots lassen sich einzelne Beine abschießen, bis sie ungeschickt zu Boden knallen – sich dann aber meist noch einmal aufrappeln und das Feuer erwidern. Dieselben Roboter stehen auch schon mal »auf den Zehen«, um über einen Hügelkamm zu linsen. Eine dreidimensionale Gitternetz-Karte zeigt die Positionen sämtlicher Kampfeinheiten und Gebäude. Am Ende einer Mission wird aufgezählt, welche Waffensysteme man aufsammeln konnte, bevor die Kampagne weitergeht. Hat man nicht alle Missionsziele erfüllt, kann der nächste Auftrag deutlich schwieriger werden.

Das fertige Programm wird unter MS-DOS laufen, die Auflösungen 320 mal 200 sowie 640 mal 480 Pixel bieten und mit bis zu 16 Personen im Netzwerk spielbar sein. Es soll mehrere Multiplayer-Modi wie »Anarchie« und »Teamwork« geben und außerdem einen umfangreichen Szenario-Editor. (la)

SHATTERED STEEL – FACTS

- **Hersteller:** Interplay
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** November '96
- **Besonderheiten:** Aufwendige Licht- und Explosionseffekte; Netzwerkunterstützung für bis zu 16 Mitspieler.

Aktuell


Puppen, Perlen
und PISTOLEN
Harte Zeiten für Detektive
FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE FREUNDE AUFS SPIEL ZU SETZEN.
IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLENEN DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN SIE DEN FALL LÖSEN - UND ÜBERLEBEN.
Ab Oktober für PC CD-ROM
Puppen, Perlen und PISTOLEN
Cool Jazz... Miese Spelunken... Zwielichtige Gestalten...
Ein Detektiv-Adventure im Amerika der 40er Jahre
BEAM SOFTWARE
Top-Highlights:
Ein interaktives Detektiv-Adventure im Stil des „Film Noir“ der 40er Jahre
30 gerissene Charaktere in einer raffiniert-verworrenen Geschichte
Zahlreiche nicht lineare Spiellösungen
Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack
Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden
Komplett in Deutsch
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
PHILIPS
© Copyright Beam International Pty. Limited and Philips Interactive Media International Limited 1996.
BEAM SOFTWARE

PC-Games

PC-Games	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	**74,99**
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss	59,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	**89,99**
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	**79,99**
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99

PC-Games	CD
Fire Fight	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars (dt.) *	79,99
Gene Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Hanse *	39,99
Hardline *	**69,99**
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Karma (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	79,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	**89,95**
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Games *	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quake *	79,99
Quest for Glory Collection *	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	**39,99**
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Strike Base (dt.)	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	**39,99**
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
The Muppets Inside *	69,99

PC-Games	CD
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.) *	79,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	**79,99**
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Virtua Fighter	75,99
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: *IndyCar 1 + Track Pack Grand Prix 1, Super Karts*	**59,99**
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Witchaven 2	69,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z *	69,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
1944 – Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	**29,99**
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	**9,99**
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	**29,99**
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	49,99
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.) PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	**29,99**
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	39,99
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	49,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	49,99
Track Attack (dt.)	49,99
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Virtual Pool	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	**35,99**
Woodruff & Schnibble of Azim. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
Monty Python: Holy Grail	**69,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (10 Anw.progr.!!!)	79,99

Lernsoftware

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
Erstes Lesen mit den Muppets	39,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	**39,99**
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2" *	**139,99**
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

Video CD's für MPEG / CDI	
James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	**399,99**
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Descent	89,99
Fade to Black	89,99
International Track & Field	99,99
Need for Speed	89,99
Pro Pinball	79,99
Resident Evil *	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Space Hulk	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



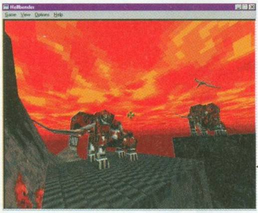
ZUR HÖLLE MIT DEM TRUCK

3D-Action mal nicht von id oder Parallax: Microsoft bläst mit zwei neuen Programmen zum Sturm auf alteingesessene Spieleentwickler.

Vor einem Monat kündigte Bill Gates im PC-Player-Exklusiv-Interview die Spieleoffensive seiner Firma an. Jetzt liegen die ersten drei Ergebnisse der Entwicklungsarbeit vor. Das Strategiespiel »Close Combat« testen wir auf Seite 103; außerdem durften wir die Beta-Versionen zweier 3D-Actionspiele ausprobieren. »Hellbender« und »Monster Truck Madness« werden von Terminal Reality für Microsoft entwickelt. Die Firma Terminal Reality wurde durch »Terminal Velocity« bekannt und programmierte danach eine neue Windows-95-Version unter dem Namen »Fury 3«. Hellbender setzt dort ein, wo Fury 3 endete. Die Bionischen Lebensformen sind besiegt, nur kleine Splittergruppen haben sich in verborgene Eckchen im All retten können. Von dort aus wird allerdings munter gegen die »Coalition of Independent Planets« intrigiert. Ein Überfall auf das Rekrutencamp Sebek tötet nahezu alle Raumpiloten der Coalition. Nur Sie und der Prototyp eines neuen Raumjägers namens Hellbender sind übrig geblieben, um den erneuten Angriff der Bionen abzuwehren.



Die Alien-Installation neben dem grünen Wasserfall hat keine Chance gegen den Hellbender. ▶



◀ Auf der Lava-Welt stehen riesige Metall-Mammuts als Denkmal.

Auf den ersten Blick fügt sich Hellbender nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch an Fury 3 an. Ihr Raumschiff fliegt über eine Bergkette, kann nach oben durch die Wolkendecke stoßen und soll diverse Ziele auf der Planetenoberfläche zerstören. Diese Ziele haben es aber in sich: Es sind nicht einfach nur kleine Gebäude oder Fahrzeuge wie im Vorgänger, sondern hochkomplexe 3D-Objekte. Sie treffen auf Fabriken, Tempelanlagen und komplette Städte. Dabei fliegen Sie oft nicht nur um die Gebäude herum, sondern auch in sie hinein. Versteckte Türen weisen den Weg zu Extras und Upgrades oder führen zu extensiven, unterirdischen Tunnelsystemen. Diese sind nicht, wie in Fury 3, einfach ein langer Schlauch, sondern verwinkelte, dreidimensional angelegte Labyrinthe, ähnlich denen von »Descent«. Durch diese Kombination von ober- und unterirdischen Strukturen sind die Levels von Hellbender sehr abwechslungsreich geworden.

Auch beim Design der Grafik und Gegner haben die Programmierer Wert auf Variantenreichtum gelegt. Jeder zurückzuerobernde Planet hat einen eigenen Charakter, völlig individuelle Gebäudestile und größtenteils neue Gegner. Außerdem gibt es wie im Vorgänger auch einen Level in einem Asteroidengürtel, der dank völlig ausgehöhlter Miniwelten aber wesentlich abwechslungsreicher zu spielen ist.

Eine Handlung rund um den bionischen Angriff hält die einzelnen Levels zusammen. Die Geschichte wird von Gillian Anderson, besser bekannt als Dana Sculley aus den »X-Akten«, erzählt. Gillian übernimmt auch die Stimme von »EVE«, dem On-Board-Computer, der emotionslos über den Zustand der Schilde und Waffensysteme berichtet oder das nächste anzufliegende Ziel beschreibt. Wer diese Rolle in der geplanten, komplett übersetzten Version übernimmt, steht noch nicht fest.

Vier Räder statt einer Walze

Die zweite 3D-Neuheit von Microsoft ist »Monster Truck Madness«, eine Autorenn-Simulation der kleinen Autos



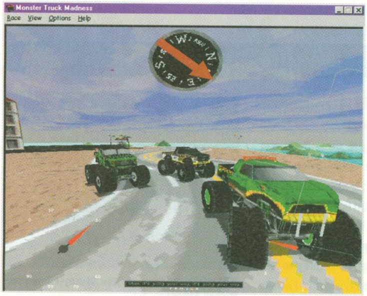
Auf einem der zu rettenden Planeten fliegen Sie durch groß angelegte Hochhausschluchten.

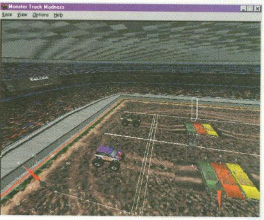
MONSTER TRUCK FACTS

- ▶ **Hersteller:** Microsoft/Terminal Reality
- ▶ **Genre:** Autorenn-Simulation
- ▶ **Termin:** Herbst '96
- ▶ **Besonderheiten:** Drei verschiedene Renntypen, Direct3D-Unterstützung.

HELLBENDER FACTS

- ▶ **Hersteller:** Microsoft/Terminal Reality
- ▶ **Genre:** 3D-Actionspiel
- ▶ **Termin:** Herbst '96
- ▶ **Besonderheiten:** Kombination von Elementen aus Terminal Velocity und Descent, abwechslungsreiche Levels, Direct3D-Unterstützung.





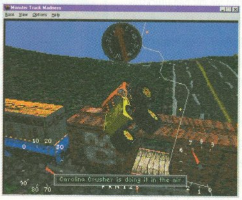
Die Monster Truck Madness erfaßt Windows 95: Bis zu acht Breitreifenstars sind auf der Strecke.

Drag Racing mit Hindernissen: Die Trucks müssen harmlose Pkws überrollen.

mit den großen Reifen. Dabei ist nicht einfach eine Reihe von Strecken zu durchfahren, vielmehr wurde auch hier Wert auf unterschiedliche Spielmodi gelegt. So können Sie ein Original-Drag-Race fahren, bei dem nur eine 80 Meter lange Strecke gesprintet wird. Auf dem Parcours sind allerdings zwei »Rampen«, bei denen die Trucks über drei und dann zehn normale Pkws fahren müssen (die nach einem Rennen verständlicherweise nur noch Schrottwert haben). Der ganze Spaß dauert im Idealfall gerade mal fünf Sekunden. Danach steht fest, welcher der beiden parallel angetretenen Fahrer den schnelleren Dampfwalzen-Ersatz hat.

Natürlich können Sie auch normale Rennen fahren. Dazu gibt es fünf »Circuits«, das sind kleinere Rundkurse, und drei »Rallyes«, bei denen Sie durch die freie Wildbahn fahren. Auf diesen Strecken sollten Sie die Landkarte im Auge behalten, denn Sie können sich durchaus verfahren. Nur durch Studieren der Karte finden Sie auch den kürzesten Weg zum Ziel.

Beide Programme verwenden »DirectX«, die Spieleschnittstellen von Windows 95. Unter anderem wird so der Netzwerk-Modus unterstützt. Bis zu acht Spieler können gegeneinander antreten: im Netz, im Internet oder (eingeschränkt auf zwei Spieler) per Modem und Nullmodem. Außerdem werden 3D-Grafikkarten unterstützt, die einen Direct3D-Treiber haben. Bei unserer Preview-Version klappte das aber nicht so richtig: Eine S3-Virge-Karte mit Beta-Direct3D-Treiber wurde nicht erkannt oder das Spiel nicht sichtbar schneller. Ohne 3D-Karte sind die HiRes-Auflösungen von 640 mal 480 Bildpunkten kaum spielbar; die beiden kleineren Stufen (320 x 200, 320 x 400) funktionierten auf einem Pentium jedoch schon angenehm schnell. Bis zur Endversion soll aber noch einiges optimiert werden. **(bs)**



Ungewöhnliche Sprungschanzen bei der Arizona-Rallye: Hier geht es über einen Güterzug.

KURZ NOTIERT

★★★ Softgold hat sich entschlossen, das in Ausgabe 6/96 getestete »Gender Wars« aufgrund von menschenverachtenden Gewaltsequenzen im Spiel nun doch nicht in Deutschland zu veröffentlichen.

★★★ Trip Hawkins' 3DO Company hat New World Entertainment gekauft. Mit der Spielefirma hofft 3DO, einen Fuß in den lukrativen PC-Spielemarkt setzen zu können. »Captain Quazar«, noch von 3DO selbst entwickelt, wird schon im Oktober für Windows 95 erscheinen und bietet eine Mischung aus »Duke Nukem« und »Crusader« mit noch schwärzerem Humor.

★★★ Nachdem schon Trilobyte die Rechte für »The 7th Guest« an ein Filmstudio verkaufen konnte, hat nun Activision mit Universal Pictures einen Vertrag abgeschlossen. Zum Agentenabenteuer »Spycraft« soll unter der Leitung von Lawrence Golden (»Stirb Langsam«, »Feld der Träume«) ein Kinofilm produziert werden. Auch die »Lemmings« sollen demnächst als Zeichentrickserie auferstehen.

★★★ Fans der »Lost Vikings«, die schon lange auf einen zweiten Teil des cleveren Jump-and-Run-Spiels warten, können sich freuen: Im Oktober soll die Fortsetzung »Lost Vikings: Norse by Norsewest« für den PC und die neue N64-Konsole von Nintendo erscheinen.

★★★ CompuServe wird ältere Spieletitel zum preiswerten Download anbieten. Unter dem Go-Word »AtOnce« können demnächst komplette Programme abgerufen werden; der Kaufpreis wird auf die CompuServe-Rechnung aufgeschlagen.

★★★ Matsushita will bereits im September die ersten Abspielgeräte für die neue DVD (Digital Video Disc) auf den Markt bringen. Es bleibt abzuwarten, wann die ersten Filme, Musiktitel oder Software auf den rund 4,7 GByte fassenden, wiederbeschreibbaren CDs erscheinen werden, da eine Copyright-Entscheidung noch aussteht.

★★★ Der »Magix Music Maker« (siehe Ausgabe 4/96) liegt nun in einer verbesserten Version 2.0 vor. Im Preis von circa 100 Mark zusätzlich enthalten sind ein Tutorial und ein Programm zur Kombination der eigenen Sounds mit Grafiken und Effekten zu einem eigenen Videoclip.

★★★ GT Interactive hat in den USA den Shareware-Vertreiber FormGen sowie die Lernsoftware-Firma Humongous Entertainment (von Monkey-Island-Erfinder Ron Gilbert) gekauft. Angeblich hat Ron Gilbert jetzt Zeit, sein jahrelang geplantes Adventure »Bobo and Fletcher go into the Congo« zu programmieren.

Aktuell

Aktuelle Meldungen

Frischzellenkur für Monster-Mutationen

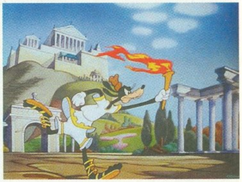
Bullfrogs Echtzeit-Strategiespiel »Gene Wars« wird munter weiterentwickelt. Die Hintergrundgeschichte ist immerhin gleich geblieben: In einer fernen Zukunft streiten sich mehrere Rassen um fünf Sonnensysteme. Da überlegene Aliens jeden Waffenbesitz verbieten, bekriegen sich die streitlustigen Parteien durch hauseigene Bio-Züchtungen. Bislang vermischte man dazu bestimmte Grundsubstanzen miteinander und wartete gespannt, wie das resultierende Mutantenmonster aussehen würde. In der neuen Vor-Version hingegen bekommt man nach und nach weitere, fest vorgegebene Mutationen zugeteilt – quasi die »Truppentypen«. Neu ist auch, daß die schon angesprochenen Aliens immer wieder vorbeischauen – stellen Sie sich eine Art »Casper«-Geist auf einem fliegenden Unterteller vor. Die Veröffentlichung von Gene Wars ist für Anfang Oktober geplant.



Unsere roten Saurier-Mutationen attackieren eine gegnerische Basis.

Mickey schont und druckt

Disney Interactive läßt die Gang aus Entenhausen und Ihre Kino-Genossen auf Ihren PC los. Die Programme sind etwas für die ganze Familie: Neben Windows-Bildschirmschonern von Mickey und dem »König der Löwen« (beide ca. 70 Mark) oder »Toy Story« (ca. 50 Mark), die den Computer mit Bildern aus Zeichentrick-Klassikern verschönern, werden Sie mit den Druckstudios zu Mickey oder dem »König der Löwen« (beide rund 90 Mark) selbst aktiv. In Print-Shop-Manier können damit Visiten- und Grußkarten, Namensschilder, Poster und vieles mehr mit den bekannten Figuren geschmückt werden. Mit einem interaktive Zeichentrickfilm-Buch (um 120 Mark) zum König der Löwen können Sie die Filmhandlung nacherleben oder in kleinen Geschicklichkeitseinlagen mit den Charakteren aus dem Dschungel spielen. Letzter im Bunde ist das »Aladdin Spielparadies« (ebenfalls 120 Mark): hier gibt es kindgerechte Knobelaufgaben, Buchstabierspiele und



Historisch: Bilder aus alten Disney-Filmen im Mickey-Schoner.

diverse Filmausschnitte. Alle Programme sind komplett in deutscher Sprache.

Sound aus beiden Welten

Was Gravis jahrelang nicht geschafft hat (Hardware-Soundblaster-Kompatibiliät bei der Gravis Ultrasound), gibt es nach Herstellerangaben jetzt bei Pearl für rund 300 Mark zu kaufen. Die Soundkarte »ViperMax« soll sowohl zum Soundblaster Pro wie zur GUS auf Hardwareebene kompatibel sein. So können alle Spiele, die auf echten Blastern bestehen, dessen Klänge durch den ESS-Audiodrive-Chip wiedergeben. Spiele, die die Sample-Fähigkeiten der Ultrasound direkt unterstützen, können mit ladbaren Instrumenten den Gravis-Chip der Karte ausreizen. Wie gut das klappt, werden wir in unserem Testlabor untersuchen.

They call me Sonic!

Nichts ist den Techno-Jüngern heilig. Nach der Titelmusik von Miss Marple oder dem »Bi, Ba, Butzemann« muß nun Rennigel Sonic herhalten. Auf der CD »Sonic, the Hedgehog« (Arcade) lauern elf selbstähnliche Techno-Versatzstücke und ein Demo des Spiels »Comix Zone« auf den unbedarften Zuhörer. Eine spontane Hörprobe in der Redaktion führ-



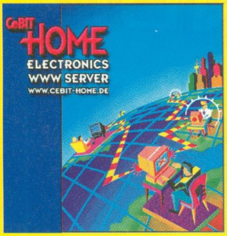
Sonic, hilf – nach dieser CD rennen Sie so schnell wie ein Igel.



Superheld-Chips
Mindestens haltbar bis: Ende 1999
ELECTRONIC ARTS®
TIME COMMANDO™
Genuß pur :
1> Reißen Sie die Verpackung auf
2> Probieren Sie mal
3> Genießen Sie die Xtra-3DMotion™
4> Bereiten Sie sich auf eine Zeitreise vor
Zutaten:
Zeitzonen <Urzeit, Mittelalter, Aztekenreich, Wilder Westen, Samurai-Japan, Römisches Reich, Gegenwart & Zukunft> fortschrittliche Grafik-Technologie, Schrotflinten, Gewehre, Schwerter, Keulen, Laser, Granaten, Steine, Fäuste, Füße, Kampfstrategien, ohne künstliche Farbstoffe
ADELINE SOFTWARE INTERNATIONAL
Time Commando ist diesen Sommer für PlayStation und PC CD erhältlich
PlayStation
DOS & WINDOWS 95
http://www.ea.com/
Time Commando ist ein Warenzeichen von Adeline Software. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation. Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

CeBIT HOME '96

Die Profi-Messe CeBIT wird dieses Jahr um eine Variante für den privaten PC-Benutzer erweitert. Vom 28. August bis 1. September findet auf dem Messegelände in Hannover die erste »CeBIT Home« statt. Neben zahlreichen Spieleherstellern werden auch Anbieter von Hardware und anderen Produkten des Heimbereichs dabei sein. Auch die PC-Player-Redaktion läßt sich die Messe nicht entgehen und steht am Stand des DMV-Verlages für Fragen, Anregungen oder einfach zu einem Plausch bereit. Wer möglichst alle Redakteure sehen will, sollte am Freitag dem 31. August am frühen Nachmittag am Stand C66 in Halle 3 erscheinen. Aber auch an allen anderen Tagen sind einige unserer Redakteure anzutreffen.



Infos zur Messe gibt es auch im Internet.

te zu stark abwehrenden Reaktionen. Für absolute Sonic-Fans mag der Sammelanreiz vorhanden sein. Wir hören lieber den Soundtrack zur Science-fiction-Serie »Captain Future« (Colosseum Records) und denken voller Wehmut an die Zeit zurück, in der es noch keine Drum-Computer gab.

Take me home to the ball game!

Baseball-Fans müssen jetzt nicht mehr nach Amerika fahren, sondern können mit zwei neuen Spielen vor dem Monitor die Major League nachspielen. Beide rangeln um den Thron bei den Baseball-Simulationen: während »Baseball Pro '96« aus der Front-Page-Sports-Serie von Sierra Wind, Wetter und den Ball-Spin berücksichtigt und einen Blick aufs Feld von jedem beliebigen Sitz im Stadion bietet, kann »Frank Thomas Big Hurt Baseball« von Acclaim (siehe auch unser Finale) sich mit dem leibhaftigen Frank Thomas, seines Zeichens selbst aktiver Baseballer, schmücken. Baseball Pro ist ein reines Windows-Spiel (3.1 & 95), während Frank Thomas noch unter DOS den Schläger schwingt.



Lauf um dein Leben, Kurt – ein erstes Bild aus MDK.

Rise and Shine!

Der nächste Streich von Shiny Entertainment, die sich mit »Earthworm Jim 2« einen Namen gemacht haben, trägt den Namen »MDK«. Dahinter verbergen sich die Namen der Hauptdarsteller Max, Doctor Fluke Hawkings und Kurt – zumindest in Deutschland. In USA und England wird MDK als Abkürzung für »Murder, Death, Kill« gesehen. Das ungewöhnliche 3D-Spiel ist noch am ehesten als eine Mischung aus »Cyberia« und »Duke Nukem« mit Adventure- und Strategieelementen zu beschreiben, bei dem in drei Spielabschnitten dem Bösewicht Gunter Glut ans Leder gegangen wird. Mit verschiedenen Waffen, bei deren Gebrauch Sie direkt durchs Visier sehen, kann auf die Raumgleiter und Roboter losgegangen werden. Erscheinungstermin ist Ende des Jahres.

Von Schweinen und Menschen

Die spanische Programmierertruppe Revistronic hat mit »3 Skulls of the Toltecs« ein buntes Western-Adventure im Cartoon-Stil ins Leben gerufen. Sie müssen als Fenimore Fillmore das Rätsel eines goldenen Totenschädels lösen, den Ihnen ein alter Kauz kurz vor seinem Tod in die Hände drückt. Natürlich führt Sie dies zu einem Schatz, hinter dem auch dunkle Elemente wie korrupte Mönche und mexikanische Revolutionäre her sind. Das Adventure soll komplett in Deutsch im Oktober bei Warner Interactive erscheinen.

NEO arbeitet ebenfalls an einem Grafik-Adventure namens »The Mutation of J.B.«, bei dem der Spieler alias Johnny Burger bei einem Experiment versehentlich in ein Schwein verwandelt wird und nun nach dem Forscher fahnden muß, der ihn wieder zum Menschen machen kann.



Abwärts mit Karacho – aber schön in der Spur bleiben! (3 Skulls of the Toltecs).

Mehr als Musik ...

Sony und Philips haben Anfang des Jahres die »CD EXTRA« vorgestellt, die nach dem Blue-Book-Format gemastert wird. Das Besondere: Neben den normalen Audio-Tracks, die von praktisch jedem CD-Spieler wiedergegeben werden können, enthalten die CDs mit der leuchtend gelben Datenseite Informationen für den Mac oder PC, wie beispielsweise Fotos, Interviews, Videos oder Bildschirmschoner. Die Programme können auch direkt auf die einzelnen Titel zugreifen oder eine Internet-Seite aufrufen. Jeder CD EXTRA liegt eine Treiber-CD für die gängigsten CD-ROM-Laufwerke bei. Die ersten drei Titel (Alice in Chain: Jar of Flies, Bob Dylan: Greatest Hits Vol. 3 und Toad the wet Sprocket: Dulcinea) sind kaum teurer als eine normale CD.



Nicht nur fürs Ohr, sondern auch für den PC: die CD EXTRA.

Lies mal wieder!

Urlaubszeit, Lesezeit. Wenn Sie sich am Strand mit Computerlektüre über den Rechnerentzug hinwegretten wollen, gibt es gleich zwei Kandidaten. Bill Gates erzählt in »Der Weg nach vorn« (Hoffmann und Campe) nicht gerade objektiv die Geschichte der PCs, die von Microsoft und von seinen Zukunftsvorstellungen. Lustig ist das Buch allemale: Gegen Ende stellt Bill fest, daß in der virtuellen Welt alle gleich sind – kurz danach die Angabe, daß er 1994 mehr als 100 Millionen Dollar Steuer gezahlt hat ... Lesern unsere ehemaligen Schwesterzeitschrift HYPER! ist Nicholas Negroponte kein Unbekannter. Der Begründer des New Media Lab am MIT läßt den Leser in »Total Digital« (Bertelsmann) an seinen sehr optimistischen Zukunftsvisionen teilhaben. Dabei geht er noch ein Stück blauäugiger als Gates ans Werk, belegt seine Ideen jedoch immer mit Beispielen aus seinem Labor. Mal sehen, welche seiner Visionen in zehn Jahren Realität sind. (ra)



Als Besitzer der Originalversion von Need for Speed können Sie ab August die Upgrade-Version der Special Edition erhalten, wenn Sie den ausgefüllten Coupon zusammen mit Ihrer CD und einem Verrechnungsscheck über 35,- DM an die folgende Adresse schicken:

Electronic Arts GmbH
Kennwort: NFS Upgrade
Pascalstr. 6
52076 Aachen

Name:________________ **Tel.:**__________

Str.:________________

PLZ/Ort:________________

LESER-TOP 20 August 1996



Platz	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	(3)	INDIZIERTES SPIEL	3D Realms
2	(1)	COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
3	(2)	WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS	Blizzard
4	(7)	Die Siedler 2	Blue Byte
5	(4)	Civilization 2	Microprose
6	(6)	FIFA Soccer 96	EA Sports
7	(7)	Wing Commander 4	Origin
8	(10)	Descent 2	Interplay
9	(12)	Rebel Assault 2	LucasArts
10	(11)	Worms	Team 17
11	(9)	Need for Speed	Electronic Arts
NEU 12	(NEU)	Stonekeep	Interplay
NEU 13	(NEU)	Die Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods
14	(17)	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
15	(–)	Bleifuss	Virgin
16	(–)	Ascendancy	Logic Factory
17	(–)	Warcraft 1	Blizzard
18	(28)	Eurofighter 2000	D.I.D./Ocean
19	(18)	Fantasy General	SSI
20	(19)	Mech Warrior 2	Activision

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juni/Juli 1996.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Spiel	Hersteller
1	(NEU)	Grand Prix 2	Microprose
2	(1)	Die Siedler 2	Blue Byte
3	(NEU)	Warcraft 2 Expansion	Blizzard
4	(3)	Civilization 2	Microprose
5	(4)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
6	(14)	Warcraft 2	Blizzard
7	(2)	F1 Manager 96	Software 2000
8	(NEU)	C & C: Ausnahmezustand	Westwood/Virgin
9	(10)	Hugo 3	ITE
10	(9)	Die Fugger 2	Sunflowers
11	(5)	World of Combat	Novalogic/Softgold
12	(13)	Win Skat	CDV
13	(NEU)	Sternenschweif	Ascon/Topware
14	(NEU)	Flight Simulator 5.1	Microsoft
15	(11)	Megapack 5	Compilation

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juli 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller
1	(1)	Westwood
2	(–)	3D Realms
3	(2)	Electronic Arts
4	(5)	Blizzard
5	(3)	LucasArts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat startt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTEUR
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nie), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk); Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Simone Steglich

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40,74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

PC PLAYER IST ONLINE!

Daß PC Player im Internet unter http://www.pcplayer.de/ vertreten ist, dürfte sich bereits herumgesprochen haben. Aufgrund der großen Resonanz haben wir nun unseren Service erweitert und bieten auch ein Forum in CompuServe an.

PC Player ist seit Mitte April aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Dort browst immerhin schon ein Drittel unserer Leserschaft. Aufgrund der großen Resonanz erweiterten wir die Online-Aktivitäten. In CompuServe finden Sie unter **GO PCPLAYER** unser Forum, in dem Sie sich online unterhalten und Nachrichten austauschen können. Auch aktuelle Demos, Tips und Patches stehen zum Download bereit. Dabei sollen sich das Forum und die Webseiten nicht ersetzen, sondern ergänzen. Unsere WWW-Seiten werden nach wie vor die folgenden Angebote enthalten:

- Aktuelle Spielenews
- Testergebnisse von PC Player, bevor das Heft erscheint
- Erweiterte Versionen von Artikeln und Interviews
- Die heißesten Adressen von Spielefirmen und Fanclubs
- Ein direkter Draht zur Redaktion per E-Mail
- Preisausschreiben und Umfragen

Im Forum werden alle Aktivitäten durchgeführt, die einem höheren Grad an Interaktion bedürfen, zum Beispiel der Austausch von Nachrichten und Diskussionen sowie Online-Unterhaltungen. Verantwortlich für die Internet-Seite ist Alexander Folkers. Er hält einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und widmet sich der Aktualisierung der Web-Seiten und, zusammen mit Roland Austinat, der Verwaltung des Forums. Boris Schneider ist ebenfalls nahezu täglich im Forum zu finden, andere Redakteure schauen natürlich auch hinein. Mehr über unsere »Online-Force« erfahren Sie direkt am Einsatzort.

Fragen und Antworten zum Online-Angebot

Was brauche ich, um die Web-Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Online-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Online-Anbieters.

Um unsere Web-Seiten zu betrachten, benutzen Sie einen »Browser«, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Broswer verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

Wie komme ich an die Seiten heran?

Die Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist *http://www.pcplayer.de/*

Nach spätestens dreißig Sekunden sollten die ersten Grafiken auf Ihrem Bildschirm erschienen sein. Drücken Sie auf die verschiedenen Knöpfe in der Web-Seite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig gratis. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefon-Gebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter. Von diesem Geld sehen wir allerdings nichts.

Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

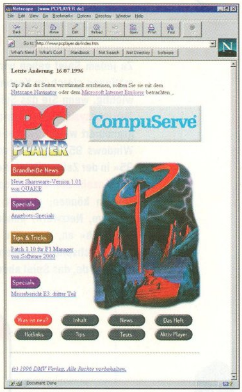
Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, daß sehr viele Leser gleichzeitig unser Angebot in Anspruch nehmen wollen. Bei mehreren hundert Usern gleichzeitig muß auch unser Server aufgeben.

Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb Deutschlands gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Fall ist unser Server machtlos: Irgendwo zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Besonders in der Zeit ab 21 Uhr sind so gut wie alle Online-Dienste sehr langsam, da durch den beginnenden Nachttarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

Wie komme ich in das CompuServe-Forum?

Wenn Sie ein CompuServe-Mitglied sind, geben Sie einfach den Befehl »GO PCPLAYER« ein und befinden sich in unserem Forum. Im WinCIM klicken Sie auf das Ampelsymbol und tippen in der Dialogbox nur »PCPLAYER«. Im Forum stehen Ihnen nicht nur unsere Redakteure, sondern auch alle anderen Forumsmitglieder zur Verfügung, mit denen Sie sich online unterhalten können. Das Forum ist ebenfalls gratis - auch hier müssen Sie nur die Telefonkosten und die Gebühren des Online-Providers bezahlen, in diesem Fall CompuServe.

Sollten Sie kein CompuServe-Mitglied sein, finden Sie auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CD-ROM aufgeklebt ist. **(bs/af)**



Ein Besuch auf unseren Web-Seiten lohnt sich – oft sind Artikel hier schneller zu finden als im Heft.

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ❶ ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation: Sehr gut	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Gut	Komfort: Schlecht	Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★★★

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht/Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die über der Hauptwertung gedruckt werden.

GOLD UND PLATIN

GOLD PLAYER

PLATIN PLAYER

Gold- und Platin-Player gibt es für besonders empfehlenswerte Spiele.

PC PLAYER INDEX SEPTEMBER 1996

Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.


Boris Schneider


Jörg Langer


Monika Stoschek


Michael Schnelle


Roland Austinat


Heinrich Lenhardt

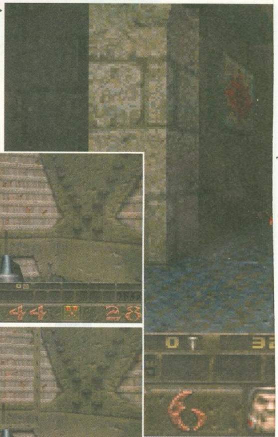
Spielename	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Heinrich Lenhardt	Seite
Grand Prix 2	Rennspiel	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	–	81
Need for Speed S.E.	Rennspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	–	80
Quake (Shareware)	3D-Actionspiel	★★★	★★★	–	★★★	★★★★	★★★★	32
Time Commando	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	–	70
Z	Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	52
Elk Moon Murder	Krimi-Adventure	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	–	112
Professor Tim	Denkspiel	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	–	100
Baku Baku Animals	Denkspiel	★★★★	★★★	★★	★★	★★★	★★★★	94
Monty Python Holy Grail	Skurriler Spielemix	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	–	106
NHL Powerplay '96	Sportspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	84
Greg Norman Golf	Sportspiel	★★★	★★	★★★	★	★★	★★★★	110
Afterlife	Strategie	★★★	★★	★★	★★	★★	★★★	64
Battle Race	Rennspiel	★★★	★★	★★	★★★	★★	–	78
Close Combat	Strategie	★★	★★★	★★	★★	★★	–	103
Kick Off 96	Sportspiel	★★	★★	★★	★	★★	★★★	82
Isis	Adventure	★★	★★	★★	★	★★	–	97
Martian Chronicles	Adventure	★★	★★	★★	★	★★	★★	104
Looney Labyrinth	Flipper	★★	★	★★	★	★★	–	92
Karma	Denkspiel	★★	★	★	★	★★	–	96
Back to Baghdad	Flugsimulation	★	★	★	★★	★	–	76
Affäre Morlov	Krimi-Adventure	★	★	★	★	★	–	102
Catfight	Prügelspiel	★	★	★	★	★	–	74
Cyberjudas	Strategie	★	★	★	★	★	–	108
Virtual Corporation	Adventure	–	★	★	★	★	–	98
World Class Decathlon	Sportspiel	★	★	★	★	★	★	90

Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schneider	Roland Austinat	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Test
Civilization II	Strategie	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/96
Die Siedler II	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Earthsiege II	Action/Strategie	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/96
Duke Nukem 3D	Actionspiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★	★★★★★	7/96
AH-64D Longbow	Simulation	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	7/96
Cyberstorm	Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	8/96
Return Fire	Action/Strategie	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	7/96
Virtua Fighter	Prügelspiel	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/96
Lemmings 95	Geschicklichkeit	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	7/96
A.T.F.	Simulation	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	7/96
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★★	7/96
Firefight	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	8/96
Normality	Adventure	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	8/96
Shell Shock	Actionspiel	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	8/96
Sonic CD	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	8/96
Wizardry Gold	Rollenspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	8/96
Tracers	Denkspiel	★★★★	★★	★★★	★★	★★★★	8/96

3D-Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

QUAKE (SHAREWARE)



Dieser feundliche Yeti setzt gerade zu einer Blitzattacke an.

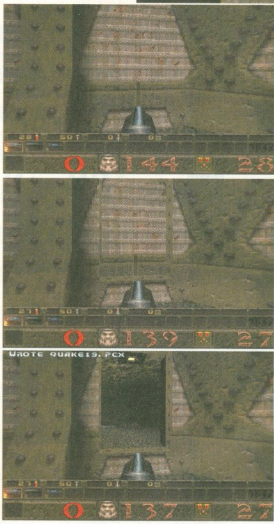
Seitdem Apogee im 3D-Action-Bereich auch ein heißes Eisen im Feuer hat, scheint die Entwicklung von »Quake« bei id-Software auf wundersame Weise gute Fortschritte zu machen. Plötzlich gibt es die Shareware-Version fast zum Nulltarif.

Quake – das heißt auf deutsch »Beben«. Nun, das ist einem erst einmal egal, wenn man gemütlich in den Ohrensessel gelümmelt bei Oma und Opa aus papierdünnen Täßchen Tee schlürft und nebenbei am einen oder anderen selbstgebackenen Butterkeks knabbert. Ganz und gar nicht egal ist das allerdings, wenn plötzlich der Boß aus der Forschungsstation anruft und mit panischer Stimme erklärt, daß mit dem neuen Transportsystem etwas ganz furchtbar schief lief. Das »Slipgate« ist eigentlich dazu da, Geräte und Personen ohne Zeitverzögerung von einem Ort zum anderen zu transportieren. Offensichtlich hat eine Rasse in einer fremden Dimension die Vorteile dieses Transportsystems schätzen gelernt. Genauer gesagt: Auf der Slipgate-Plattform sind Horden von Monstern aufgetaucht, die alle anwesenden Wissenschaftler unfreundlicherweise und ziemlich abrupt ins Jenseits beförderten. Der Boß befürchtet nun eine Invasion der Aliens, die er in seiner freundlich blumigen Sprache mit dem Codenamen »Quake« belegt hat. Als Topmann der Organisation läßt man also grummelnderweise den Tee stehen, gibt Omi und Opi ein Abschiedsküßchen, schnappt sich seine Streitaxt sowie die handliche Schrotflinte und zieht wieder einmal aus, um die Menschheit zu retten.

Eigentlich ist der Auftrag ganz einfach: »Schnapp Dir alle Gegenstände«, »Probiere alle Schalter aus«, »Erledige alle Gegner«,



Unter Wasser wabert das Bild, und die Sicht wird schlechter.



Durch Anschießen von Wänden findet man so manche Geimheimtür (Level 1; rechts vom Ausgang).

»Finde den Ausgang der Alien-Gewölbe« und »Bleibe am Leben«. Keine Überraschungen also für den hartgesottenen Action-Helden; der Tee wird bestimmt nicht kalt. Furchtlos betritt man den ersten Level – und hat sofort einen Mordsköter Marke Rottweiler am Hals. So schnell, wie sich dieses Biest bewegt, kann man kaum reagieren. Sein grunzendes Herrchen (Grunt) mit der schmucken Schrotflinte steht gleich dahinter und perforiert den Kämpfer nach Leibeskräften.



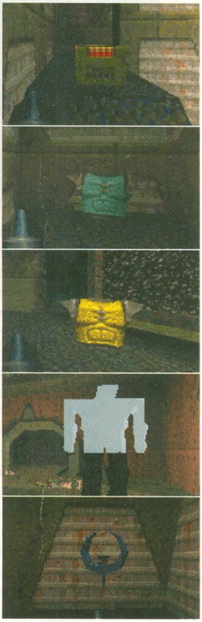
Anders als bei anderen 3D-Actionspielen sehen die Gegner in Quake aus der Nähe betrachtet noch furchterregender aus.

Der nächste Gegner ist nicht minder furchteinflößend. Das muß der tapfere Recke erfahren, als er sich fast unbemerkt von hinten an den dahintapsenden Oger anschleicht. Leider etwas zu dicht, denn das unhandliche Gerät, das das Untier locker hinter sich herschleift, stellt sich als Kettensäge vom Kaliber »Waldrodung« heraus. Aus der Ferne beobachten ist das auch keine gute Idee, denn dann wirft der Gute mit scharfen Granaten um sich. Die Ritter (Knights) schlagen mit ihren Schwertern aus einer ziemlichen Entfernung zu. Die »Zombies« lassen sich zur Steigerung der Vorfreude weder mit der Schrotflinte noch mit der



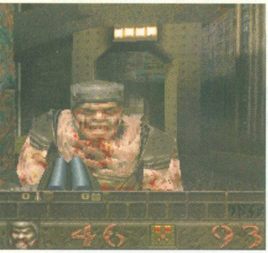


Wer diesen ansonsten unerreichbaren Schalter anschießt (oben), dem öffnet sich links eine Tür zur doppelläufigen Schrotflinte (unten).



Nützliche Extras (von oben): Schrotpatronen, normale Rüstung, Super-Rüstung, Biologischer Anzug und das begehrte Quake-Symbol.

Axt erledigen. Sie kippen zwar erst einmal um, stehen aber nach kurzer Zeit wieder auf. Der »Fiend« springt in Riesensätzen auf den Unbedarften zu und schlägt wild mit seinen Armen um sich. Da sind die »Scrags« eher friedliche Kreaturen. Sie schweben in der Luft und spucken mit grünen Schleimspritzern. Der gigantische Yeti greift mit seinen Riesenpranken an oder schießt aus der Entfernung mit blauen Blitzen auf den Kämpfer. Zu guter Letzt wartet im hinteren Gewölbe ein lodernder Riesen-Unhold, der mit Feuerbällen wirft.



Alles in allem kommt man da mit einer niedlichen Streitaxt und der süßen Schrotflinte nicht weit. Die Viecher waren allerdings so nett und haben in den Gewölben jede Menge Waffen verteilt. Wichtigstes Spielzeug ist die »doppelläufige Schrotflinte«. Die macht zweimal so heftig »Krach« wie die einfache Ausführung, und zwar in jeder Hinsicht. Die »Nagelpistole« ist dagegen so eine Art Maschinenpistole des Mittelalters; hier macht es die schiere Masse an Geschossen. Die »Super-Nagelpistole« arbeitet nach einem ähnlichen Prinzip, ist aber durchschlagkräftiger. Beide Waffen sind leider relativ flott leergeschossen. Mit dem »Granatwerfer« bekommt der Held eine Wumme in die schwitzigen Händchen, mit der er es dem Oger so richtig heimzahlen kann. Der Apparat benötigt ebenfalls Granaten. Allerdings will die Handhabung geübt sein. Sonst kommen die eben verschossenen Dingerchen auf schrägen Untergründen und auf Treppenabsätzen zum Absender zurückgekullert. Soweit wäre das kein Problem, wenn die Süßen nicht mit einer Zeitverzögerung explodieren würden. Der Raketenwerfer feuert ebenfalls Granaten ab, verschießt diese aber in einer geraden Bahn und läßt sie sofort beim Empfänger detonieren. Das Gerätchen benutzt man also wie eine Schrotflinte. Zu nahe sollte der Kämpfer jedoch nicht bei der Detonation stehen. Die Granate ist übrigens die einzige Munition, welche die Zombies in handgerechte Stücke zerlegt.

Die Waffen werden mit unterschiedlicher Munition bestückt: In die beiden Schrotflinten passen Schrotpatronen, die Nagel- und die Super-Nagelpistole will mit Nägeln gefüt-

JÖRG LANGER ★★★

Mir gefällt Duke Nukem 3D besser als Quake. Das liegt zum Teil daran, daß sich letzteres so furchtbar ernst nimmt, ohne jeden ironischen Unterton. Die Grafikengine ist beim neuen id-Spiel augenscheinlich ausgefeilter, über die Darstellung selbst kann man aber streiten. Wo Duke mit realistischer Umgebung à la Kino, ungeheuer vielen Details wie schwebenden Patronen im Wasser und manipulierbaren Objekten aufwartet, rennt man bei Quake durch die immer gleichen Gänge. Und weshalb hat man nur die Automap weggelassen?
Die surreale Gruselatmosphäre überzeugt jedoch; beim Abtauchen in brackigem Schmutzwasser kommt das realistische 3D voll zum Tragen. Auch die Polygon-Gegner haben etwas für sich, anfänglich zuckt man bei einem Schwerthieb vom Monitor zurück. Schade allerdings, daß es kein Inventar gibt – wie von Doom gewohnt, aktiviert sich ein gefundener Bio-Anzug sofort. Beim Kampf gegen menschliche Kontrahenten vermisse ich ein wenig die duke'schen Häuserschluchten, in denen man weit entfernten Zielen ganze Raketensalven hinterherschickt. Als objektiv schlechter würde ich Quake nicht bezeichnen – nur als viel abwechslungsärmer.



◀ Hier wurde der Spieler gerade von dem netten Oger mit der Kettensäge zerlegt.



Angriffe mit Granaten sehen hübsch aus, schaden aber der Gesundheit.

tert werden und der Granat- und der Raketenwerfer fressen Granaten. Die Munition liegt handlich abgepackt an allen möglichen und schwer erreichbaren Stellen des Gewölbes herum. Der freundliche Alien-Berater kann pro Munitions-Variante nur eine maximale Stückzahl mit sich herumschleppen. Überschüssige Munition in den Kisten geht auf Nimmerwiedersehen verloren. Natürlich gibt es eine medizinische Versorgung; auch hier geht erst einmal nicht mehr als die üblichen 100 Prozent. Die einzige Ausnahme bildet die »Mega-Medizin«, die kurzzeitig bis maximal auf 200 Prozent auffrischt. Weiterhin stehen blaue und gelbe Rüstungen zur Verfügung, die möglichst lange die Unversehrtheit der oberen Hautschicht sicherstellen sollen. Mit Rüstung macht ein Treffer weniger aus. Dann gibt es noch das begehrte (und meistens gut versteckte) blaue »Quake«-Symbol. Dieses verwandelt den ohnehin schon gut bewaffneten Jungen in einen Berserker. Jeder Treffer, ob mit der Axt, der Schrotflinte oder dem Raketenwerfer, richtet jetzt gleich viermal so viel Schaden an. Neben dem »Schutzpentagramm« (Pentagram of Protection) gibt es noch den »Biologischen Anzug« (Biosuite), mit dem man für kurze Zeit schadlos in Säureseen herumplanschen kann.

Wasser, Tümpel und giftige Kloaken gibt es in den Gewölben genug. Fast immer liegen nützliche Extras unter der Wasseroberfläche verborgen, und in einigen Situationen wollen unterirdische Höhlen auf der Suche nach dem Ausgang durchtaucht werden. Nur allzuschnell vergißt der Kämpfer in der Hektik, daß er kein Fisch ist und gelegentlich eben doch mal Luft holen muß. Zu lange Tauchgänge werden mit gesundheitlichen Einbußen bestraft. Unter Wasser wird die Sicht außerdem schlechter: Trübe Gewässer verschleiern den Weitblick, und obendrein verschwimmt und wabert das Bild vor den Augen des Hobbytauchers.

Im Gelände wimmelt es von versteckten Räumen. Mal muß eine Wand angeschossen werden, so daß sie den Weg freigibt, ein anderes Mal ist ein beherzter Sprung in die Tiefe angesagt. Zur Belohnung gibt es wertvolle Waffen, Quake-Symbole, dringend benötigte Heilmittel oder einfach nur Munition. Generell ist die Spielwiese der Außerirdischen ziemlich verwinkelt angelegt. Überall finden sich schräge Flächen, Brücken, Treppen, Portale, schmale Simse, Fahrstühle und Teleporter. In der ersten Schreck-

IM VERGLEICH

Selten wurde ein Spiel so sehnlich erwartet und marketingtechnisch gepusht wie Quake. Da vor kurzem der wahrscheinlich direkteste Konkurrent, Duke Nukem 3D, auf den Markt kam, bietet sich natürlich ein Vergleich zwischen den Programmen an.

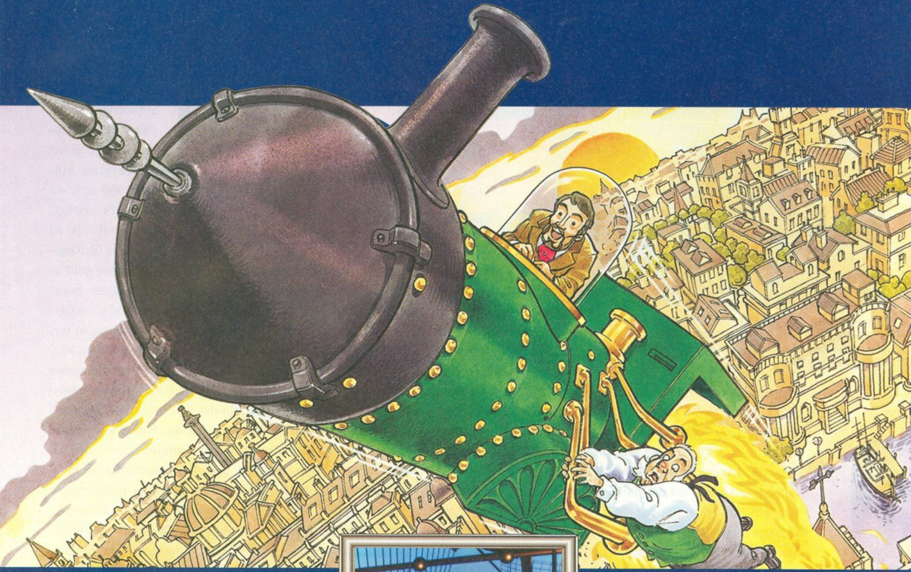
	DUKE NUKEM 3D (Shareware)	QUAKE (Shareware)
Hardwareanforderungen	①②③④⑤	❶❷③④⑤
Bedienung	Menüs, Tastenbefehle	Menüs, Konsole, Tastenbefehle
Automap	vorhanden	nicht vorhanden
Umgebung aus der Sicht des Spielers	Pseudo-3D oben/unten leicht verzerrt	»echtes« 3D exakt
Gegner und Objekte	Bitmaps (selten Polygone)	Polygone mit Texturen
Leveldesign	Science-fiction-Realismus einfach bis komplex	Realistisch bis surreal einfach bis mittel
Brutalität	hoch bis übertrieben hoch (teilweise abschaltbar)	sehr hoch
Taktische Möglichkeiten	Fernzündung von Bomben Aufzüge »verminen« Monitore zeigen Gegner	Granaten um die Ecke schießen (abprallen)
Multiplayer	Modem, Seriell, IPX	Modem, Seriell, IPX, Internet
Sound	MIDI-Musik & SFX	Nur SFX (Musik nur mit eingelegter Audio-CD)
Besonderheiten	schwarzer Humor viele Extras Effekthascherei	eher ernsthaft sehr realistisch Polygone statt Bitmaps

HEINRICH LENHARDT ★★★★

Wo ein Wille ist, da ist auch ein Quake. Ein bißchen guten Willen und Einspielzeit sollte man auf jeden Fall investieren, denn auf den ersten Blick wirkt Quake etwas enttäuschend. Nach all dem Warten und Ge-Hype hat man vielleicht etwas mehr erwartet als die nicht sonderlich großen Düster-Levels der Shareware-Version.

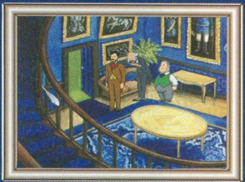
Doch die optischen Stärken sind subtiler Art; die Spielwelt wirkt »echter« als bei allen aktuellen 3D-Konkurrenten. Allmählich wird man vom Quake-Ambiente eingefangen. Die Gründe: elegante Lichteffekte, schicke Texturen und realistische Rundungen statt der sonst üblichen Inflation der rechten Winkel. Die Polygon-Monster sehen auch aus nächster Nähe noch furchterregend aus, während bei Duke Nukem 3D jeder Gegner auf kurze Distanz zum Kinderschreck-Pixelbold mutiert. Nur beim Leveldesign hängt Quake etwas durch. Damit meine ich nicht die Komplexität, denn über die kann man sich bei der schweren Vollversion kaum beschweren. Aber außer üblichen Schalter- und Schlüssel-Suchereien ist id nichts grundlegend Neues eingefallen. Die Level-Designer von Duke Nukem 3D hatten offenbar mehr Spaß an der Sache und bieten entsprechend viele Gags und Überraschungen. Doch wer auf vordergründige Effekte nicht allzuviel Wert legt, wird Quake allemal vorziehen. Auch wenn das Genre spielerisch stagniert, sorgt das Programm für eine ganz neue »Being there«-Qualität. Basierend auf dieser Grafik-Engine dürfte in den nächsten Jahren noch so manches starke 3D-Spiel entstehen.

Ein Adventure der feinen Art









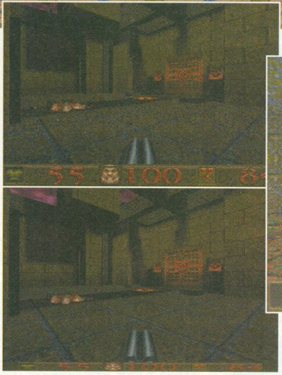
GENE MACHINE

England zu der Zeit Königin Victorias: die technische Revolution beflügelt immer mehr geniale Köpfe zu richtungsweisenden und phantastischen Erfindungen. Doch nicht all diese Entwicklungen dienen dem Wohl der Menschheit... So hat der ebenso geniale wie niederträchtige Dr. Dinsey eine Maschine entwickelt, mit deren Hilfe er nun die Weltherrschaft an sich reißen will. Der mutige Piers und sein Butler versuchen, den Schurken Dinsey in einer aufregenden Jagd rund um den Erdball an seinen teuflischen Plänen zu hindern...

VIC TOKAI
more gameplay

Ab August '96
Komplett in Deutsch
Für DOS und WIN 95

Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http: / / www.bomico.com



Zwar kann man auch bei Quake die Bildschirmauflösung erhöhen (oben 320 x 200, unten 360 x 480 Pixel), allerdings ist dann auf jeden Fall ein schnellerer Computer als ein Pentium/90 vonnöten.



◀ Dieser Unhold wartet im siebten Level auf den Spieler.

sekunde wäre eine Karte recht hilfreich, es wurde allerdings keine programmiert. Aber siehe da: Hat der Recke ein Gebiet erst einmal erforscht, findet er sich überraschend gut zurecht. Weitere nette topologische Merkmale: automatische Waffen in den Wänden, sich absenkende Decken, durch die Gegend sausende Bolzen und stachelige Wände. Vielfach wird eine Tür oder ein Teleporter nur durch einen Schalter geöffnet. Die rempelt der Kämpfer entweder an oder verpaßt ihnen eine Ladung mit der Waffe. Andere Türen kann er nur mit farbigen Schlüsseln öffnen, die es in Gelb und Blau gibt. Auf niedrige Simse kann er außerdem hinaufhüpfen.

Vier Schwierigkeitsgrade warten auf den Reinigungsmann: Drei davon wählt er einfach, indem er in der Starthalle durch den entsprechenden Teleporter läuft. Der Schwierigkeitsgrad »Nightmare« (Alptraum) hat einen versteckten Eingang. Wer über ein Netzwerk verfügt, kann mit bis zu sechzehn Gleichgesinnten in das Reich der Monster einfallen. Wahlweise geht es dann zusammen gegen die Monsterbrut oder »Jeder gegen jeden«. Alle Spieler dürfen die Kleiderfarbe frei wählen. Außerdem auf Wunsch einstellbar ist eine zeitliche Begrenzung und ein Limit für die zu erwartenden Abschüsse. Im Team-Modus können die Waffen so programmiert werden, daß sie die Kameraden nicht verwunden. Außerdem gibt es für zwei Spieler eine Modem-Option sowie eine Einstellung für das Spiel über das Internet.

Gold Player oder nicht? Das Spiel hat das Potential zu einem »Gold Player«. Leider gibt es einen gewaltigen Haken: Man hat es viel zu schnell durchgespielt. Deshalb gibt es für die hier getestete Shareware-Version die begehrte PC-Player-Auszeichnung nicht. Mit Blick auf die wesentlich umfangreichere Vollversion (anschließender Beitrag) wäre ein »Gold Player« gerechtfertigt.

Technik Tip: An Quake sollte sich nur derjenige wagen, der mindestens einen Pentium sein Eigen nennt. Wir setzen noch eins drauf und empfehlen als untere Grenze einen Pentium/90. Selbst dann können Sie eigentlich nur in der niedrigsten Auflösung von 320 mal 200 Punkten vernünftig spielen. Mit einem DX4/100 läuft das Spiel zwar auch, allerdings sollte man dann den Bildausschnitt verkleinern. Super-VGA können Sie nur einstellen, wenn die Grafikkarte über ein VESA-BIOS ab der Version 2.0 verfügt. Das kann man für viele Grafikkarten mittels des »Display Doctors« von Scitech-Software nachrüsten (siehe Ausgabe 7/96, »So wird SVGA schneller«). Bei SVGA sollte in Ihrem PC aber mindestens ein Pentium/166 ticken. Sonst verkommt die 3D-Action zur Diashow. Quake ist nebenbei bemerkt übrigens das erste Spiel, daß auf einem Pentium/Pro besser läuft als auf einem gleichgetakteten Normal-Pentium. **(hf)**

HENRIK FISCH ★★★★★

Ich mag 3D-Actionspiele, und ich liebe Spiele mit Atmosphäre. Beides vereint Quake in sich, und es bringt obendrein einen Heidenspaß. Spielerisch hat sich zwar gegenüber der Erstlings-Software »Doom« von id nicht sehr viel geändert. Jeder, der knallharte Action bevorzugt, wird bei Quake jedoch bestens bedient.

Wie nicht anders zu erwarten, ist das Spiel nach guter alter id-Manier allerdings recht brutal. Es ist deswegen sicherlich nicht jedermanns Geschmack und schon gar nicht für das Kinderzimmer geeignet. Außerdem spielt ein geübter Action-Fan die sechs Levels der Shareware-Version im Schwierigkeitsgrad »normal« in gut zwei Stunden durch. Für drei Jahre Entwicklungsarbeit ist das ein wenig dünn. Die Vollversion, die wir auf den nächsten Seiten schon mal vorab begutachten konnten, verspricht allerdings einen weitaus komplexeren Levelaufbau.

Und wie sieht es im direkten Vergleich mit dem blonden Muskelprotz Duke von Apogee aus? Dieser hat einiges mehr an Gags in seinem Spiel eingebaut (sieht man mal von der unnötigen Frauenfeindlichkeit ab). Quake macht das allerdings wieder durch eine für meinen Geschmack wesentlich stilvollere Grafik (sofern man die Gamma-Korrektur hochgesetzt hat; siehe Beitrag auf den nächsten Seiten) und durch das dreidimensionalere Leveldesign wett. Beide Spiele haben ihre Daseinsberechtigung und stehen ganz oben auf der Leiter des technisch und spielerisch Machbaren. Wenn ich dagegen wählen müßte, welches Spiel ich öfter mal anpacken würde, dann würde meine Hand zu Quake greifen.

QUAKE (SHAREWARE)

Hersteller:	id-Software	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem), bis Sechzehn (per Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Sehr gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ HEINRICH: ★★★★

HENRIK FISCH: ★★★★★

JETZT NEU

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
60311 FRANKFURT FAHRGASSE 87	56068 KOBLENZ SCHLOSS STR. 16	53721 SIEGBURG KAISER STR. 16	45127 ESSEN VIEHHOFERSTR. 17
53111 BONN MÜNSTER STR. 11	50676 KÖLN MATTIAS STR. 24	52062 AACHEN BLONDELSTR. 10	40211 D'DORF WEHRHAHN 24

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen.

PC

PC	CD
Abuse (KD)	79.90
Action Euro Soccer 96 (KD)	69.90
Adams Night (KD) *	99.90
Afterlife (DA)	79.90
AH 64D Longbow (KD)	89.90
Airbus 2 (KD) *	89.90
Alexander (KE) *	79.90
Alien Odyssey (KD)	79.90
Alien Trilogy (DA) *	99.90
American Civil War (KE)	109.90
Ancient Empires (KD)	89.90
Anvil of Dawn (KD)	89.90
Assault Riggs (DA)	79.90
ATF (KD)	89.90
Bad Mojo (KD)	89.90
Baldies (DA) *	79.90
Baphomets Fluch (KD) *	**79.90**
Baryon (DA)	69.90
Batman Forever (DA)	99.90
Battlecruiser 3000 AD (KD) *	79.90
Bernhard Langer Golf (KD)	79.90
Blown Away (KD)	99.90
Bug Win 95 (KD)	59.90
Chaos Overlords (DA)	79.90
Chronicles of Sword (KD)	89.90
Civil War - Sierra (KD)	89.90
Civilization 2 (KD)	89.90
Clayfighter 2 (DA) *	99.90
Comanche 3 (KD) *	99.90
Command & Conquer SVGA Win 95 (KD) *	89.90
Com.& Conquer 1 Data (KD)	29.90
Command & Conquer 2 (KD) *	89.90
Conquest of the New World (KD)	89.90
Cyber Judas (DA)	89.90
Cyberia 2 (KD)	79.90
Cyberstorm Win 95 (KD)	89.90
Cyril Cyberpunk (DA)	49.90
D (KD)	99.90
Darkseed 2 (KD) *	99.90
Dawn of Darkness (DA) *	99.90
Deadly Racer (DA) *	89.90
Deathgate (KD) *	89.90
Deathkeep Win 95 (DA) *	89.90
Deathtrap Dungeons (KD) *	89.90
Deluxe Racing (KD) *	89.90
Der Planer 2 (KD) *	89.90
Der Produzent (KD) *	89.90
Descent 2 (DA)	89.90
Descent 2 -Mission Builder (DA) *	49.90
Diablo Win 95 (KD) *	99.90
Die Fugger 2 (KD)	89.90
Die Hard Trilogy (KD) *	89.90
Die Schlümpfe (KD)	79.90
Die Siedler 2 (KD)	79.90
Dogz Screensaver (DA)	29.90
Down in the Dump (KD) *	89.90
Dungeon Keeper (KD) *	89.90
Earthworm Jim 1+2 (DA)	79.90
Elder Scrolls 2 (KD) *	89.90
Elisabeth 1. (KD)	99.90
Euro 96 (KD)	89.90
Euro Manager (KD)	79.90
Evolution-Humans 3 (DA)	39.90
F 1 Grand Prix 2 (KD)	**109.90**

PC	CD
F 1 Grand Pr. Manager (KD)	69.90
F 1 Manager 96 Software 200 (KD)	79.90
F 1 Pole Position (KD)	99.90
Falcon 4.0 (DA) * ab 1997	109.90
Fantasy General (KD)	79.90
Fast Attack (KD)	79.90
Fighter Duell (DA)	79.90
Firefight Win 95 (DA)	69.90
Fußball Hits 96 (KD/DA)	89.90
(Fifa 95, Striker 95, Sen. Soccer Int. Goal, Anstoss, Prem. Manager 3, Champions. Manager 3, Kick Off 3)	
Gabriel Knight 2 (KD)	79.90
Gene Wars (KD) *	89.90
Hardline (DA) *	69.90
Harvester (KD) *	109.90
Heart of Darkness (DA) *	99.90
Hexagon Kartell (KD) *	109.90
Hugo 4 (KD) *	79.90
Hyperblade (KD) *	89.90
Into the Void (KD) *	99.90
Iron Angel (KD)	99.90
Jagged Alliance 2 (KE) *	89.90
Jedi Knight (KE) *	99.90
Jetfighter 3 (DA) *	99.90
Karma (KD)	89.90
Kick Off 96 (KD)	69.90
King's Quest 8 (KD) *	89.90
Land of Lore 2 (KD) *	99.90
Larry 7 (KD) *	89.90
Lighthouse 3D (KD) *	99.90
Links Pentium Edition (KE) *	**109.90**
Little Big Adventure 2 (KD) *	89.90
Loderunner Networks (KD)	89.90
Lord of the Realmes 2 (KD) *	99.90
Mad TV 2 (KD) *	89.90
Mag! (KD)	89.90
Magic the Gathering (KE) *	99.90
Master of Orion 2 (KE) *	99.90
Matth. Sammer Soc. (KD) *	89.90
Metaltech:Earthsiege 2 (DA)	79.90
Metropolis (KD) *	99.90
Mortimer Win 95 (KE)	69.90
Moto X (DA) *	89.90
Need for Speed Special Edition (KD)	89.90
Nemesis (KD) *	89.90
Normality (KD)	79.90
Offensive (KD)	89.90
Olympic Games (KD)	69.90
Olympic Soccer (KD)	79.90
Orion Burger (KE) *	79.90
Outpost 2 (KD) *	99.90
Panzer General 2 (DA)	69.90
Petko (KD) *	79.90
Phantasmagoria 2 (KD) *	99.90
Pinball 3D VCR (DA)	54.90
Powerplay Icehockey (DA)	69.90
Privateer 2- The Darkening (DA) *	99.90
Project Paradise (KD) *	99.90
Psi Master (KD) *	109.90
Psychic Detective (KE)	89.90
Quake (DA)	**79.90**
Rebel Assault 2 (KD)	79.90
Red Baron 2 (KD) *	99.90
Return Fire Win 95 (DA)	89.90

PC	CD
Riddle of Master Lu (KD)	89.90
Ripper+Lösung (KD)	99.90
Rise of the Robots 2 (DA)	99.90
Rivers of Dawn (DA)	79.90
Road Rash (KD) *	69.90
Schleichfahrt (KD) *	99.90
Schwarzes Auge 3 (KD) *	**39.90**
Sensible World Soccer+ Euro 96 (DA)	59.90
Secret of the Luxor (KE)	109.90
Shell Shock (KD)	69.90
Sherlock Holmes 2 (KD)	89.90
Sherrington Fox (DA)	84.90
Silent Hunter (KD)	79.90
Silent Thunder Win 95 (KD)	89.90
Sonic Win 95 (DA) *	59.90
Space Hulk 2 (DA)	79.90
Speed Rage (KD)	79.90
Starfighter 3000 (KD)	**89.90**
Star Control 3 (DA) *	89.90
Star Trek-Deep Sp.Nine (DA)	79.90
Star Trek Klingon (DA)	79.90
Storm (KD) *	89.90
Streetfighter 2 Alpha (DA)	69.90
Sukhoi SU 27 Flanker (KD)	79.90
Super Bubbsy (DA) *	79.90
Syndicate Wars 2 (KD) *	89.90
T-Mek (KD) *	89.90
Terminator Future Shock (KD)	79.90
Terra Nova (KD)	89.90
Theme Hospital (KD) *	89.90
Thexder Win 95 (KD)	69.90
Tides of Time (KD) *	89.90
Time Commando (KD) *	**89.90**
To Shin Den (DA)	79.90
Tony La Russa Baseball 3(KE)	99.90
Tyrian (DA)	79.90
Urban Runner (KD)	69.90
Urban Decay (DA) *	89.90
Vermeer Multimedia (DA)	89.90
Vikings Ult. Conquest (KE)	99.90
Viper (KD)	89.90
Virtual Fighter Win 95 (DA)	79.90
War Inc. (KD) *	89.90
Warcraft 2 (KD)	89.90
Warcraft 2 Data (KD)	29.90
Warhammer Action (KD)	69.90
Warhawk Win 95 (DA)	69.90
Witchaven 2 (DA)	79.90
Wizardry Gold (KE)	89.90
Worms (KD)	79.90
Worms Data (KD)	39.90
X Com Apocalypse (KD) *	99.90
Z (KD) *	79.90

SUPER PREIS PC 3,5"

nur solange Vorrat reicht

Titel	Preis
5th Fleet (KE)	29.90
Bundesliga Manager Hattrik (KD)	**49.90**
Magic Boy (DA)	19.90
Microsoft Pack 1- 5 (KE) je	19.90
Rally Championships (DA)	14.90
Whizz (DA)	9.90
Zoop (DA)	19.90

PC SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

PC	CD
Albion (KD)	**39.90**
Angel Devoid (DA)	29.90
Arcade Pool & Overdrive (DA)	39.90
Around Atlanta (KD)	49.90
Aufschwung Ost enhanc. (KD)	39.90
Award Winners Platinum (DA)	29.90
(Elite 2, Lemmings 1, Civilisation)	
Battle Bugs (KD)	39.90
Battle Isle 2 + Data (KD)	39.90
BC Stone Racer (KE)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Betrayal at Krondor (KD)	29.90
Bioforge (KD)	**39.90**
Bitmap Brother Comp. (DA)	29.90
(Cadaver, Magic Pocket, Gods, Speedball 2, Xenon 2)	
Black Rain (DA)	24.90
Burg Drachenstein (KD)	29.90
Caribbean Desaster (KD)	49.90
Chaos Engine enhanced (DA)	29.90
Civi Net (KD)	59.90
Command & Conquer Level Editor 2 (KD)	29.90
Computer Viren (KD)	9.90
Creature Shock (KD)	29.90
Cyberia 1 (KD)	29.90
Cybermage (KE)	49.90
Daedalus Encounter (KD)	29.90
Der Seelenturm(KD)	39.90
Die Siedler (KD)	39.90
Dime City (KD)	**39.90**
Dogfight (DA)	19.90
Dreamweb (KD)	29.90
Druids (KE)	39.90
Dungeon Master 2 (KD)	**39.90**
Dust (KE)	39.90
Entomorph (KE)	29.90
Even more Incr.Machine (KD)	29.90
Evolution: Humans 3 (DA)	39.90
Extreme Pinball(DA)	29.90
F 1 Grand Prix 1 (DA)	39.90
Falcon 3.0 (DA)	**19.90**
Flight of Amazone Queen (KD)	49.90
Frankenstein (KD)	**39.90**
FX Fighter (DA)	39.90
Gamebox (KD/DA)	49.90
(50 Spiele)	
Gabriel Knight 1 (KD)	29.90
Goblins 1+2 (KD)	29.90
Goblins 3 (KD)	29.90
Goblins 4 (KD)	39.90
Indy Car Racing (DA)	29.90
Inferno & TFX (DA)	39.90
Jagged Alliance (KD)	39.90
Jazz Jack Rabbit (DA)	29.90
Joysoft Classics (DA)	29.90
(Supremacy, It came from Desert, Railr. Tycoon, Defender of Crown, TV Sports Football, TV Baseball)	
Jump Raven (DA)	39.90
Jungle Strike (DA)	14.90
Kingdom: Far Reaches (DA)	29.90
King's Quest 6 (DA)	29.90
King's Quest 7 (KD)	39.90
Knights of Xentar (KD)	39.90

PC SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

PC	CD
Lands of Lore 1 (KD)	39.90
Legend of Kyrandia 1-3 (DA)	59.90
Legend of Kyrandia 2 (KD)	39.90
Legend of Kyrandia 3 (KD)	29.90
Lemmings Win 95 & Paintball(DA)	39.90
Litil Big Adventure (KD)	39.90
Loderunner Win (KD)	39.90
Lost Eden (KD)	29.90
Lost in Time (KD)	29.90
Lucas Arts Archive (KE)	59.90
(Day of Tentacle, Sam & Max, Rebel Assault 1, Indy Jones 4, Star Wars Screen Saver)	
Made in Germany (KD)	49.90
(Battle Isle 2, Anstoss, Schwarzes Auge 2)	
Magic Carpet + Data (KD)	39.90
Magic Carpet 2 (KD)	49.90
Manic Carts (DA)	34.90
Martini Racing (KD)	**29.90**
Mega Tri Pack (DA)	39.90
(USS Ticonderoga WIN/DOS, Cyclemania, Thunderscape)	
Metaltech: Earthsiege 1 (KD)	29.90
Monty Pyton CWOT (KE9	29.90
Nascar Racing (KD)	29.90
Oldtimer (KD)	**19.90**
Outpost 1.5 (KD)	39.90
Panic in the Park (DA)	39.90
PGA Tour Golf Win (DA)	24.90
Police Quest 4 (KD)	**29.90**
Primal Rage (DA)	29.90
Print Artist (KD)	49.90
Privateer (DA)	24.90
Rayman (KD)	49.90
Rebel Assault 1 (KD)	39.90
Revolution X (DA)	39.90
Rüsselsheim (KD)	29.90
Schwarzes Auge 1 (KD)	29.90
Schwarze Auge 2 (KD)	29.90
Sensible World Soccer (DA)	39.90
Shadow of the Comet (KD)	29.90
Shanghai Great Moments (KD)	39.90
Simulation Compilation (KD)	39.90
(F 14 Fleet Defender, Wings of Glory, 1942 Pacific Air War)	
Skins at Big Horn-Golf (DA)	19.90
Space Quest 6 (KD)	**39.90**
Star Rangers (KD)	39.90
Star Trek Deep Space Nine Spezial Edition (KE)	69.90
Star Trek 2 (KD)	**29.90**
Terminal Velocity (KE)	29.90
The Koshan Conspiracy (KD)	9.90
Tilt (DA)	49.90
Turrican 2 (DA)	39.90
Virtual Pool (DA)	39.90
Warcraft 1 (DA)	**39.90**
Willy Lembke Manager (KD)	19.90
Wing Com. 3 (KD)	**39.90**
WWF Wrestlemania (DA)	39.90
Zoop (DA)	29.90

Bei Bestellungen von Angeboten bitte immer ein oder mehrere Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

SATURN

Wir führen auch Importe aus USA & Japan

Titel	Preis
Grundgerät + Pad	449.00
Baku Baku (DA)	69.90
Die Hard Trilogie (DA) *	109.90
Earthworm Jim 2 (KD)	89.90
Need For Speed (KD)	99.90
Shining Wisdom (DA)	89.90
Shockwave Assault (DA)	69.90
Space Hulk (DA)*	99.90
Tilt (DA)	89.90
Virtua Racing (DA)	99.90
Waterworlds (DA) *	109.90

PLAYSTATION

Wir führen auch Importe aus Japan & USA

Titel	Preis
Playstation Grundgerät	379.00
Control Pad Cyclones	49.90
Memory Card	49.90
Sony Lenkrad	179.00
Alien Trilogy (KD)	99.90
Casper (DA)	109.90
Cyberia (DA)	99.90
Deadly Skies (DA)	89.90
Destruction Derby 2 (DA) *	99.90
Fade to Black (KD)	89.90
Formula 1 (DA) *	99.90
Gunship 2000 (KD)	99.90
Hardball 5 (DA) *	99.90
Int. Track & Fields (KD)	109.90
NBA Live 96 (DA)	99.90
Olympic Games (KD)	89.90
Primal Rage (DA)	89.90
Return Fire (DA)	99.90
Ridge Racer 2 (DA)	99.90
Rise of the Robots 2 (DA)	99.90
Shell Shock (KD)	89.90
Starfighter 3000 (DA)	89.90
Tekken 2 (DA)	99.90
Thunderhawk 2 (KD)	99.90
Top Gun (KD)	99.90
Worms (DA)	99.90
Wing Commander 3 (KD)	99.90
X-Men (DA)	99.90

CARDS

Titel	Preis
DSA Dark Forces Att. Pack (KD)	3.70
Jyhad Booster (KE)	3.00
Jyhand Starter (KE)	10.30
Magic-Alliances-Booster (KE)	4.40
Magic-Chronicles-Booster (KE9	4.40
Magic-Homelands-Booster (KE)	2.90
Magic-Ice Age-Booster (KE)	4.40
Magic-Ice Age-Starter (KE)	12.90
Magic-T. G. 4th-Booster (KE)	4.40
Magic-T.G. 4th-Starter (KE)	12.90
Middle Earth-Starter (KE)	14.90
Middle Earth-Booster (KE)	4.40
Mirage Booster (KE)	4.40
Mirage starter (KE)	12.90
Netrunner-Doppelstarter (KE)	29.80
Netrunner-Booster (KE)	4.40
Star Trek-N.G.-Starter (KE)	12.90
Star Wars-Starter (KE)	12.90

weitere Karten auf Anfrage

3DO AUF ANFRAGE

(KD) KOMPLETT DEUTSCH

(KE) KOMPLETT ENGLISCH

(DA) Dt.ANLEITUNG

(*) NOCH NICHT LIEFERBAR

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

TIP DES MONATS



Gewinnen Sie eine Starfighter 3000 Bomber Jacke

Gewinnen Sie mit JOYSOFT & KONAMI eine STARFIGHTER 3000 Bomber Jacke.

Bitte beantworten Sie folgende Frage:

Starfighter 3000 ist im Exklusiv Vertrieb von K_ _A_I

Zu gewinnen gibt es:

1. Platz: 1x Starfighter 3000 Bomber Jacke

2. Platz: 1x KONAMI Sporttasche

3.-10. Platz: KONAMI Überraschungspakete

Mitarbeiter der Firma JOYSOFT und KONAMI sind von der Verlosung ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich von uns benachrichtigt.

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/94 86 100
FAX: 0221/94 86 12 22

VERSAND:
NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
UPS: 6+9 DM
VORKASSE: +6 DM
AUSLAND: +25 DM
(nur postbar)

BTX: JOYSOFT #
MAILBOX:
Analog: 0221/48 87 41
ISDN: 0221/94 83 303
INTERNET:
www.joysoft.com

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Da geht die Post ab...

TITEL	PREIS
○ **KATALOG** fast 130 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	**KOSTEN LOS**
ERSATZWUNSCH	

○ PC 3.5" ○ CD ROM
○ NACHNAHME: +9 DM
○ UPS: 6 + 9 DM
○ VORKASSE/SCHECK: +6 DM
○ AUSLANDVORKASSE: +15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○ TEILLIEFERUNG
○ BESTELLUNG KOMPLETT
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM - VERSANDKOSTENFREI

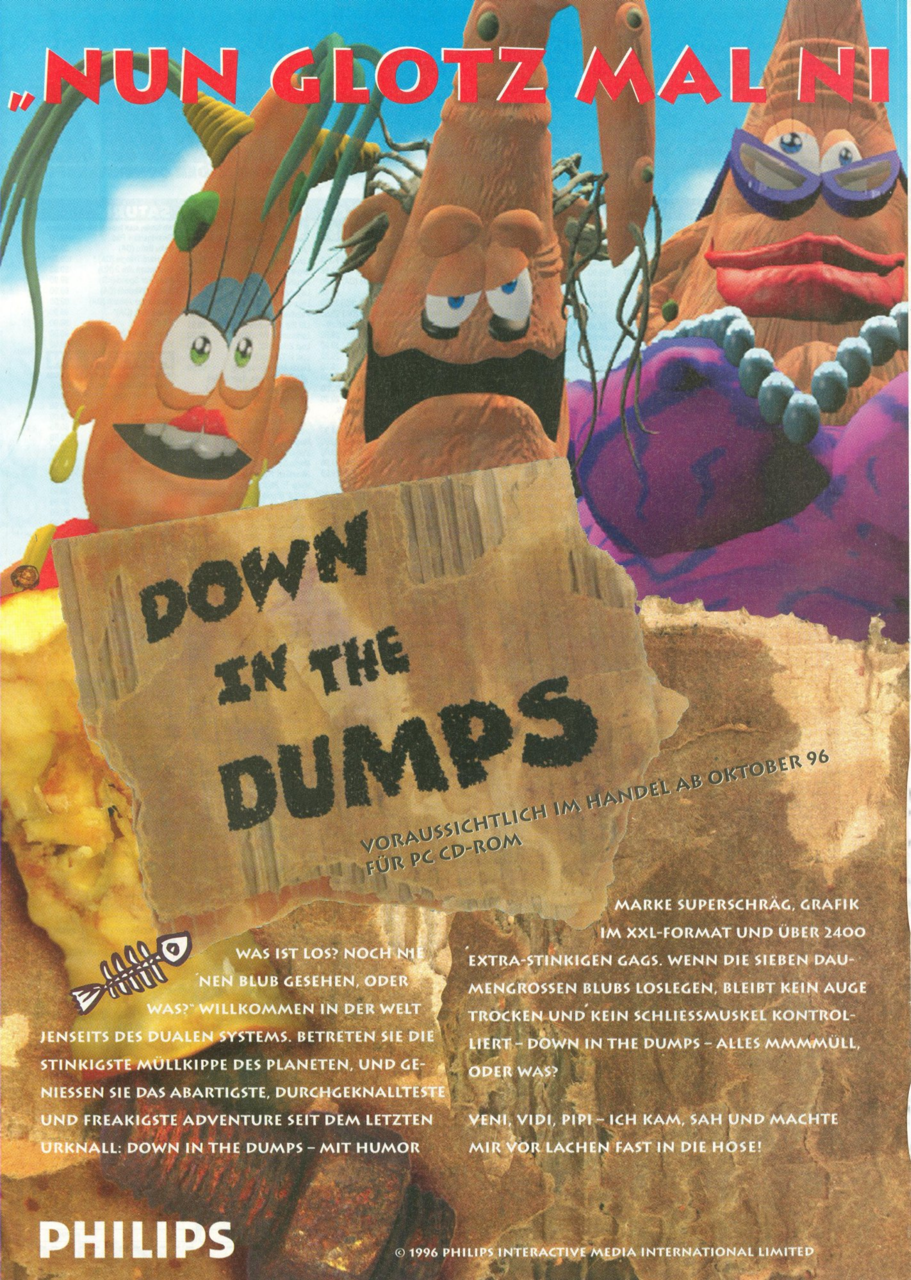
NAME

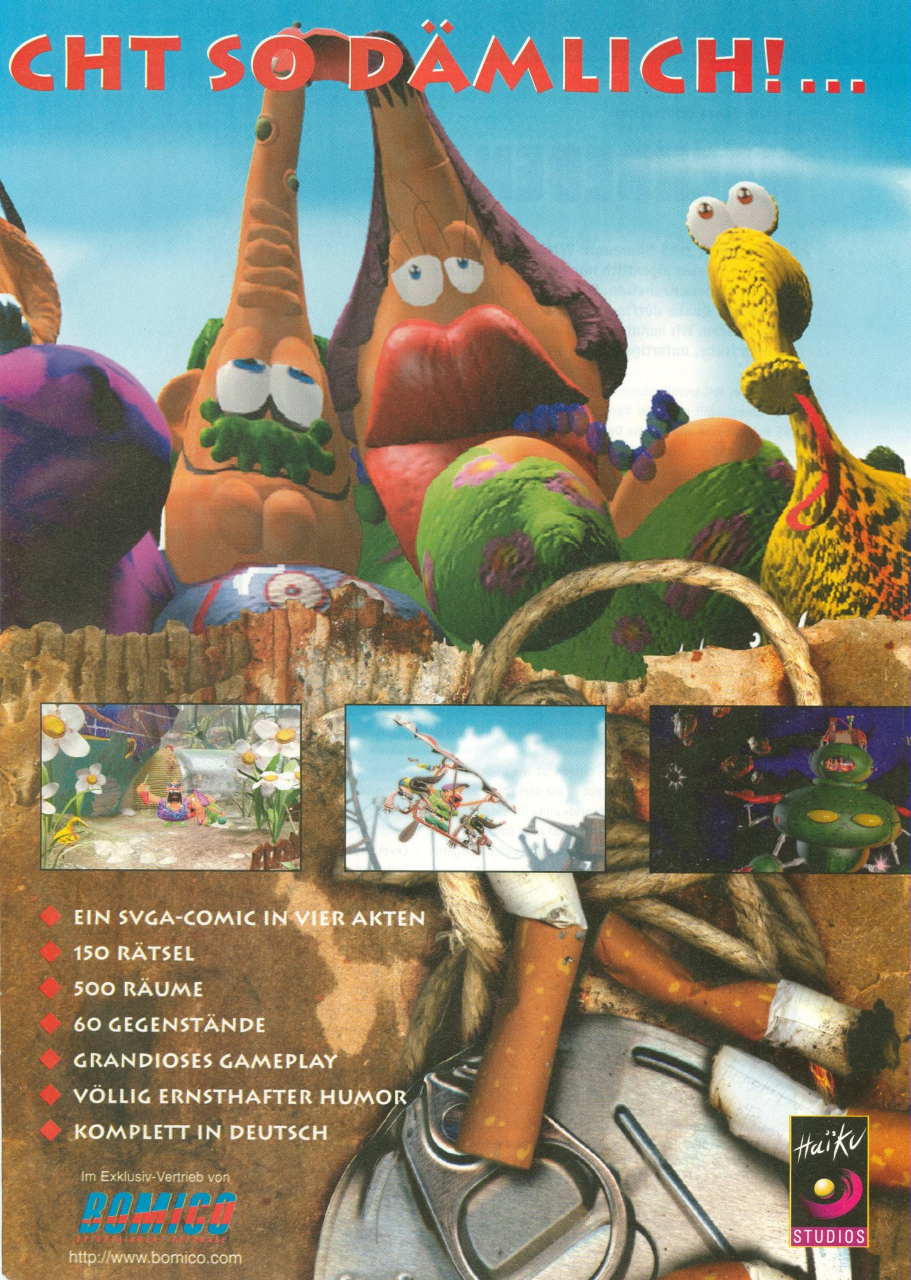
STRASSE

PLZ, ORT

TELEFON

PCP996

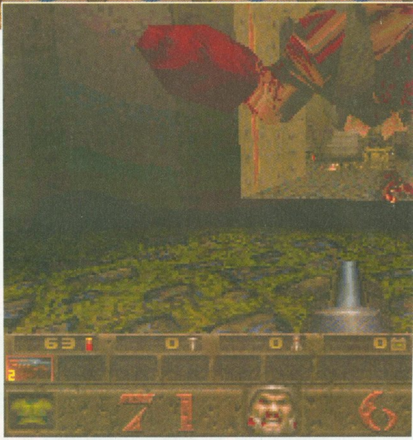

„NUN GLOTZ MAL NI
DOWN IN THE DUMPS
VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM
WAS IST LOS? NOCH NIE 'NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?
VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED


CHT SO DÄMLICH!...
EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
150 RÄTSEL
500 RÄUME
60 GEGENSTÄNDE
GRANDIOSES GAMEPLAY
VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
KOMPLETT IN DEUTSCH
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
Haiku
STUDIOS

Preview: Quake (Vollversion)

NACHBEBEN

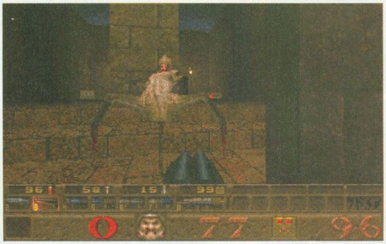
Üblicherweise sind Shareware-Versionen von aufwendigen Spielen eigentlich nur dazu da, das Interesse der Käufer anzuheizen. Eine umfangreiche Vollversion von Quake dürfte also nicht lange auf sich warten lassen. Wir konnten schon einmal einen Blick auf eine frühe, unfertige Version werfen.



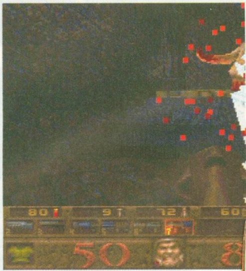
»Kuckuck, da bin ich!« Ein ungebetenes Endmonster macht sich auf dem Bildschirm breit.

Wie das mit unvollendeten Spielen eben so ist: Alles hier Gesagte gilt nur unter Vorbehalt. Es kann durchaus sein, daß sich das eine oder andere Detail in der endgültigen Version noch ändert. Der erste winzige Unterschied fällt dem geübten Quake-Spieler sofort in der Eingangshalle mit den drei Toren für den Schwierigkeitsgrad auf: Aus dem Lavasee vor »Hard« hüpfen keine Feuerbälle mehr. Deren Lichtschein konnte man auch auf der Wand zum »Normal«-Portal bewundern; dort dürfte aber eigentlich gar kein Licht hingelangen. In der Vollversion sind deshalb die Bälle vermutlich einfach herausgenommen worden. Die komplette Shareware-Version ist wie üblich in der Vollversion enthalten. Zusätzlich gibt es die drei Episoden »The Realm Of Black Magic«, »The Netherworld« und »The Elder World«. Die Eingänge sind in der Shareware-Version zwar schon vorhanden, waren aber durch eine Barriere verbaut (wer sich übrigens an diesen mit NOCLIP oder REGISTER 1 vorbeischummelt, erlebt einen Spiele-Absturz). Der größte Kritikpunkt an der Shareware-Version ist wohl der relativ einfache Levelaufbau. Im Schwierigkeitsgrad »Normal« hat der trainierte Action-Held das komplette Quake nach gut zwei Stunden durchgespielt. Mit Blick auf den »fast umsonst«-Bonus der Shareware-Version ist das ja absolut in Ordnung. Wenn man aber auch die Vollversion im Laufschritt durchforstet, wäre das ziemlich enttäuschend. Die uns vorliegende Version macht allerdings einen ganz anderen Eindruck: Die Levels werden deutlich größer und verwinkelter. Wenn Sie die Räumlichkeiten durchsuchen und dabei nebenher die Monster beseitigen, benötigen Sie wesentlich mehr Zeit, als für die Levels der ersten Episode. Da kann es schon passieren, daß Sie an einem Level rund eine halbe Stunde spielen. Trotz der Dimensionen wurde das Ganze nicht unübersichtlicher. Ein dreidimensionales Vorstellungsvermögen sollten Sie trotzdem besitzen, denn eine Karte wird es nach wie vor nicht geben.

Das Prinzip »Drücke Schalter und schaue, was passiert« wird in der Vollversion noch viel mehr ausgenutzt. So gibt es in einem



Dieser Spinnenmann wirft mit Lenk-Feuerbällen, die den Spieler verfolgen.

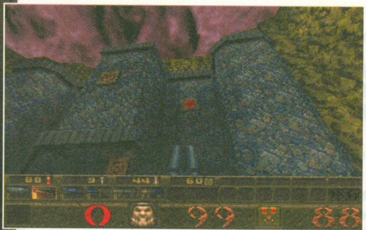


Der gute Yeti aus der Shareware-Version verkommt hier zum Allerwelts-Pausenfüller-Monster.



Der große Bruder des Ritters: Er haut noch heftiger zu und verschleudert obendrein kleine Feuerbälle. Zum Glück prügeln sich die Monster hier gerade untereinander.





Ein Blick nach oben offenbart einen Schalter, der nur darauf wartet, angeschossen zu werden.

Level einen Raum voller Säulen. An einer Säule ist ein Schalter. Drückt man auf diesen, fährt die Säule hinter einem nach oben. Unten drunter ist ebenfalls ein Schalter. Tritt man nun in guter alter Adventure-Manier darauf, fahren die umliegenden Bodenplatten zur Seite, und der Bodenschalter entpuppt sich als Säule in einer Grube – und in der Grube lauert ein ziemlich mies gelaunter Yeti.



Ein anderer Level ist wie ein großes dreidimensionales Labyrinth mit Lavaströmen auf dem Boden und an den Wänden aufgebaut. Aufzüge und Teleporter lauern in jeder Nische und befördern den Spieler in lauter ähnlich aussehende Levelabschnitte. Das erste Mal ist so ein Level noch ganz komisch; wenn aber mehrere der gleichen Machart hintereinander folgen, wird das schnell langweilig. Die Leute von id-Software waren sich der Gefahr eines ausufernden Labyrinth-Systems wohl bewußt. Bis auf diesen einen Abschnitt haben wir in der Vorab-Version keinen weiteren Level in einer ähnlichen Machart gesehen.

Wir haben die Vollversion bis in die Mitte der dritten Episode gespielt und dabei zwei neue Gegner kennen gelernt. Der eine scheint der große Bruder der Ritter aus der Shareware-Version zu sein. Er ist nicht nur größer, sondern auch kräftiger und besitzt wie die anderen Gegner eine Fernwaffe. Mit seinem Schwert zieht er einen Halbbogen durch die Luft und erzeugt dadurch viele kleine Feuerbälle, die auf den Spieler zujagen. Vor diesen sollte man schleunigst in Deckung gehen. Der zweite Gegner sieht aus wie eine Kreuzung aus einem Mann und einer Spinne. Bevor man Zeit hat, sich vor seinem Anblick zu fürchten, schleudert dieser einen großen Feuerball. Unangenehmer Nebeneffekt: Der Ball verfolgt den Spieler. Durch geschicktes Herumlaufen muß man diesen möglichst gegen eine Wand manövrieren.

Die anderen Monster sind natürlich auch wieder mit von der Partie. Der hammerharte Yeti aus dem sechsten Shareware-Level, der kurz vor dem Portal wartet, fristet in den folgenden Episoden sein Dasein fast schon als Pausenfüller. Interessanterweise bringt man diesen nach kurzer Zeit wesentlich weniger Respekt entgegen, als seinem Kameraden aus dem Shareware-Quake.

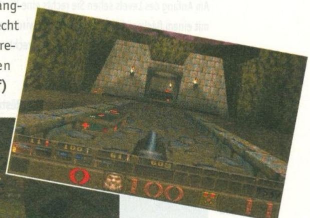
Trotzdem ist es imposant mit anzusehen, wie der Gute in einem engen Gang, der kaum Raum zum Atmen bietet, gnadenlos auf den Spieler zustapft und ihn angreift.

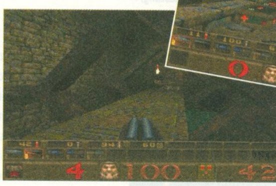
Zum Glück steht jetzt auch ganz regulär die Strahlenwaffe auf der Taste 8 zur Verfügung, sofern man diese in den Gemäuern entdeckt hat. Sie schießt einen blauen Blitz ab, der dem Energiestrahl des Yetis ähnelt. Der Strahl wirkt fast wie die Nägel der Nagelpistole, nur daß er einen noch stärkeren Einfluß auf die Monster hat. Leider ist auch diese Waffe bei unbedächtigem Einsatz schnell leergeschossen, und Nachschub gibt es nur in Form von viel zu selten auftauchenden Batteriezellen.

Ein neues Extra steckt auch im Spiel: der »Schattenring« (Ring of Shadows). Dieser macht den Spieler für kurze Zeit fast unsichtbar. Die Gegner wissen dadurch nicht mehr so genau, wo der Spieler gerade steht und schießen öfter mal daneben.

Für Netzwerkspieler gibt es noch eine wichtige Einschränkung: Das Optionsmenü ist in der uns vorliegenden Version ersatzlos entfallen. Alle Netzwerk-Optionen können nun hier ausschließlich über die Konsolenkommandos gesteuert werden. Hoffen wir mal, daß dieses nur wegen der noch anhaltenden Entwicklungs-Arbeiten gestrichen wurde und daß es in der endgültigen Version wieder eingebaut ist. Konsolen-Kommandos sind nun mal nicht jedermanns Sache.

Die endgültige Fassung wird jedenfalls auf CD mit Audio-Tracks der Gruppe »Nine Inch Nails« ausgeliefert. An dem grundlegenden Spielprinzip hat sich anscheinend nichts geändert, und das Spiel wird wesentlich umfangreicher, als man nach dem recht flotten Durchlaufen der Shareware-Version befürchten könnte. **(hf)**





Die Vollversion wartet mit einigen sehr stilvollen Levelaufbauten auf.

Tips zu den Secret Areas von Quake (Shareware)

DIE GEHEIMNISSE IHRES ERFOLGES



Wer kennt das nicht? Vor Ihnen tauchen zwei übelgelaunte Monster auf, von hinten greift dieser irre Typ mit der Kettensäge an, und Sie fragen sich, woher die Kerle Ihre ganze Ausrüstung haben – wir verraten Ihnen, wo Sie suchen müssen.

Die handverlesenen Quaker Björn Fock und Jörg Schwenke haben sämtliche Secrets der »Quake«-Sharewareversion gelüftet. Bedenken Sie aber bitte, daß es sich hierbei nicht um eine Komplettlösung handelt. Einige Geheimräume lassen sich von mehreren Seiten erreichen. Sollten Sie das Zeitliche segnen, bevor Sie auch nur ein einziges Secret gefunden haben, sollten Sie auf die Konsolenbefehle (Quake: Netzanleitung, Seite 42) zurück greifen.

Nightmare Skill

Um den versteckten Schwierigkeitsgrad »Nightmare« auszuwählen, gehen Sie in der Episodenauswahl nach rechts in das Tor, das zur »Elderworld« führt (nur in der Vollversion spielbar). Hinter der Treppe gelangen Sie in einen kreisförmigen Raum, in dessen Boden ein Wasserbecken eingelassen ist. Springen Sie ins Wasser, und schwimmen Sie nach hinten. Sobald Sie durch das Wasser gesunken sind, landen Sie auf einem Holzbalken. Auf der linken Seite befindet sich ein Durchgang zu einem Teleporter. Aber Vorsicht: Dieser Schwierigkeitsgrad macht seinem Namen alle Ehre.

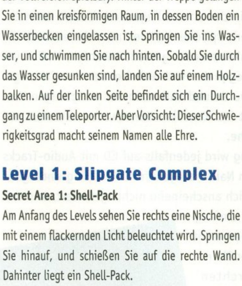
Level 1: Slipgate Complex

Secret Area 1: Shell-Pack

Am Anfang des Levels sehen Sie rechts eine Nische, die mit einem flackernden Licht beleuchtet wird. Springen Sie hinauf, und schießen Sie auf die rechte Wand. Dahinter liegt ein Shell-Pack.

Secret Area 2: +100 Health-Pack, grüne Rüstung, Shell-Pack

Außerhalb des ersten Gebäudes ist eine Wiese, die von einem Wasserlauf durchschnitten wird. Rechts neben der Brücke springen Sie ins Wasser und folgen dem Fluß in den Felsen. Nach zwei Biegungen sehen Sie auf einer Treppe das Health-Pack. Schwimmen Sie den Fluß weiter entlang bis zum Fahrstuhl. Dieser befördert Sie in einen Raum mit der grünen Rüstung.



Level 1, Secret Area 3: Schießen Sie auf den Monitor, um zu dem Sims zu gelangen.

Secret Area 3: Quad-Damage

Im zweiten Gebäude halten Sie sich gleich rechts. Auf der hinteren Seite der Säule sehen Sie einen Monitor, der eine sich drehende Weltkugel zeigt. Schießen Sie darauf (siehe Bild), und ein Teil des Bodens bewegt sich mit Ihnen nach oben, so daß Sie auf den Sims gelangen können. Dort ballern Sie auf den zweiten Monitor, woraufhin sich eine Wand öffnet. Durch den Eingang kommen Sie zum Quad-Damage. Dieser Raum ist übrigens auch von der anderen Seite erreichbar.

Secret Area 4: Super-Shotgun

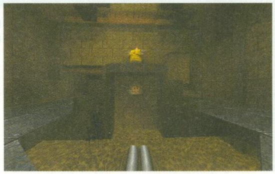
Drücken Sie den roten Knopf, um das Schleimbad zu überbrücken. Gehen Sie etwas nach vorne und drehen Sie sich nach links. In der Wand befindet sich eine Öffnung. Wenn Sie darauf schießen, öffnet sich links ein Geheimraum, in dem sich Ihre neue Waffe befindet.

Secret Area 5: +100 Health-Pack

Gehen Sie die lange Rampe bis zum dritten Knopf hinunter. Vor Ihnen sehen Sie hoch oben ein Loch in der Wand. Schwingen Sie sich vorsichtig auf den Sims. Passen Sie auf, daß Sie nicht in das tödliche Schleimbad fallen. Hüpfen Sie auf die Lampe. Von dort aus gehen Sie auf den Knopf. Jetzt ist Fingerspitzengefühl gefragt: Laufen Sie in Richtung der ersten Treppenstufe, und springen Sie innerhalb einer Sekunde ab. Über die anderen Stufen erreichen Sie das +100-Health-Pack.

Secret Area 6: Bio-Suit, drei Health-Packs, gelbe Rüstung

Hinter dem rechten der zwei Stützbogen liegt ein Bio-Suit, mit dem Sie unbeschadet das Schleimbad betreten. Tauchen Sie unter der Rampe durch, bis Sie einen quadratischen Beckenrand sehen. In diesem Raum finden Sie drei Health-Packs und die gelbe Rüstung. Durch den Teleporter werden Sie wieder in den Eingangsbereich des zweiten Gebäudes transportiert.



Level 2, Secret Area 3: Springen Sie in das Wasser, und tauchen Sie unterhalb des Schußknopfes.

Level 2: Castle of the Damned

Secret Area 1: zwei Health-Packs, Shell-Pack

Gleich zu Anfang sehen Sie ein Wasserbecken, über das eine Brücke führt. Werfen Sie sich rechts hinein, und schießen Sie Unterwasser auf die rechte Steinwand. Der entstandene Gang führt Sie in einen Raum, wo Sie die Health-Packs und Shells finden.

Secret Area 2: Quad-Damage

Gehen Sie von der Silver-Key-Tür aus zurück zur linken Treppe. Sie laufen in eine Halle mit einem Pfeiler. Auf dessen Rückseite befindet sich eine Steinplatte, die Sie in den Pfeiler zurückschieben. Dadurch öffnet sich rechts eine Kammer mit dem Quad-Damage.

Secret Area 3: Nails, zwei Health-Packs, grüne Rüstung

Der Gang über dem Wasser macht bei der gelben Rüstung einen U-förmigen Bogen (siehe Bild). Gehen Sie ins kalte Naß. An der Wand unter dem Knopf öffnet sich ein Gang zu einem Teleporter (außerdem Nails und Health). Sie werden an einen Ort gebracht, wo eine grüne Rüstung und Health-Packs liegen.

Level 3: The Necropolis

Secret Area 1: Health-Pack, zehn Raketen

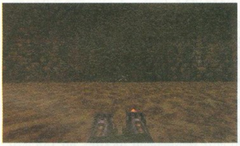
Vom Startpunkt aus folgen Sie dem Weg zu den Gitterstäben. Gehen Sie die Treppe herunter und folgen Sie dem Gang. An der Brücke hüpfen Sie links runter. Unter einer Steinplatte links neben der Brücke ist eine Wand, die sich durch Beschuß öffnen läßt.

Secret Area 2: Ring of Shadows

Gehen Sie auf die kleine Insel im Wasser bei den Zombies. Dort bekommen Sie auch den goldenen Schlüssel. Auf dem Eiland schauen Sie in Richtung Ausgang (auf die dunkle Wand links daneben) und drehen sich um 180 Grad. Vor Ihnen ist eine lange Felswand. Feuern Sie in der Mitte der Wand auf den Boden (siehe Bild). Tauchen Sie nun an dieser Stelle, und gehen Sie in den Höhleneingang, der Sie zum Ring of the Shadows führt.

Secret Area 3: gelbe Rüstung, zehn Raketen

Sie sind in einem Gang, in dem zahlreiche Zombies durch den Schlamm waten und Sie angreifen. Im nächsten Raum sind unter der Decke zwei auffällige Holzplattformen angebracht. Rechts befindet sich eine verriegelte Kammer mit einer gelben Rüstung. Schießen Sie die Oger ab, die Sie von den Plattformen aus mit Granaten bewerfen. Dadurch bekommen Sie die Rüstung. Ballern Sie auf die hintere Wand der Rüstungskammer, die sich daraufhin öffnet. Der Teleporter transportiert Sie auf die Plattform.



Level 3, Secret Area 2: Nachdem Sie die Wand beschossen haben, gehen Sie auf Tauchstation.

Level 4: The Grisley Grotto

Secret Area 1: gelbe Rüstung

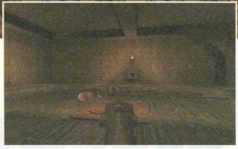
Zu Beginn gehen Sie durch die Tür zur Treppe. Schießen Sie auf die Knöpfe links und rechts. Eine Holzplattform senkt sich, und mit ihr eine gelbe Rüstung.

Secret Area 2: zehn Raketen

Springen Sie in der großen Wassergrotte ins Wasser, und halten Sie sich rechts an der Wand, bis Sie eine Öffnung sehen. Tauchen Sie hindurch, und schwimmen Sie in einen Raum mit Raketen.

Secret Area 3: Granantenwerfer, Health-Packs, Zugang zum Extra-Level

In dem Raum mit den fünf Bodenplatten (siehe Bild) treten Sie auf jede (Vorsicht vor den Schußanlagen). Gehen Sie zurück in den Raum, wo der silberne Schlüssel liegt, und wagen Sie sich ins Wasser. Neben der Holzplattform tauchen Sie und suchen nach einer hell erleuchteten, großen Öffnung. Durch diese gelangen Sie in eine Höhle, finden einen Granatenwerfer, Health-Packs und einen Teleporter, der zum Extra-Level führt.



Level 4, Secret Area 3: Laufen Sie über die Bodenplatten, um schließlich die Schalter für die versteckte Höhle erreichen zu können.

Extra-Level: Ziggurat Vertigo

Secret Area 1: Health-Pack, Quad-Damage

Am Anfang sehen Sie rechts eine Pyramide hinter einer Brücke. Nehmen Sie die Unverwundbarkeit, und springen Sie in die Lava neben der Brücke. Tauchen Sie zu einem Gang, der von der Pyramide wegführt. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie, wieder an der Oberfläche, ein Health-Pack und das Quad-Damage finden. Mit dem Teleporter gelangen Sie wieder zur Pyramide.

Secret Area 2: 100 Nails

Vor dem Levelausgang gehen Sie zurück und dann nach rechts. Schießen Sie auf die rechte Wand und Sie befinden sich in einem Geheimraum mit 100 Nails.

Level 5: Gloom Keep

Secret Area 1: Nails, +100 Health-Pack

Im Wasser ist an der Felswand eine Höhle. Dort finden Sie Nails und ein +100 Health-Pack.

Secret Area 2: gelbe Rüstung

Betreten Sie die Burg durch den Haupteingang, gehen Sie nach rechts. Nach zwei Treppen sehen Sie einen Raum. Rechts befindet sich ein Pfeiler mit einer Fackel. Springen Sie unter der Fackel hoch, um die Geheimtür zu öffnen. Sie bekommen die Rüstung.

Secret Area 3: Quad-Damage

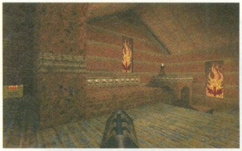
Gehen Sie von der Secret Area 2 aus den offiziellen Weg weiter bis zum Teleporter, den Sie von hinten betreten. Sie erscheinen auf einem Platz oberhalb des Burgeinganges, wo das Quad-Damage auf Sie wartet. Mit dem Teleporter dringen Sie schließlich in den Raum mit dem goldenen Schlüssel ein.

Secret Area 4: Shell-Pack, gelbe Rüstung

Durch den Nebeneingang (rechts vom Haupteingang)marschieren Sie in die Burg und gehen bis zum großen Raum mit der Treppe. Springen Sie aufs Treppengeländer und von da aus auf die Mauer links. Von dieser jumpen Sie dann auf die Plattform in der Ecke, wo eine gelbe Rüstung liegt.

Secret Area 5: grüne Rüstung

Wenn Sie vor dem Exit stehen, drehen Sie sich um 180 Grad und schießen auf die Wand mit der schiefen Textur. Sie bekommen die grüne Rüstung und fahren mit dem Teleporter nach oben.



Level 5, Secret Area 4: Jump-and-Run ist angesagt, um die Rüstung zu erreichen.

Level 6: The Door to Chthon

Secret Area 1: Quad-Damage

Springen Sie vom Startpunkt aus vorne runter, und folgen Sie links dem Gang bis zum Raketenwerfer. Schauen Sie nach oben: An der linken Wand in ein Knopf, auf den Sie schießen, um eine Geheimtür zu öffnen. Mit dem Fahrstuhl fahren Sie nach oben und sehen nach unten. Lassen Sie sich auf den Vorsprung links unter sich fallen, um an das Quad-Damage zu kommen.

Secret Area 2: Super-Nailgun, Nails

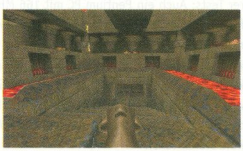
Gehen Sie bis zum U-förmigen Lavabecken, und dort die Treppe nach unten. Falls Sie die Nagelwand schon ausgelöst haben, warten Sie, bis diese rechts von Ihnen ist, und gehen nach links durch den Teleporter. Ist die Wand noch nicht aktiviert worden, müssen Sie erst nach rechts marschieren und den Fahrstuhl benutzen. Wandern Sie wieder die Treppe hinunter und nach links. Sie werden auf einen Balken über einer Tür teleportiert, wo die Super-Nailgun und Nails liegen.

Secret Area 3: zehn Raketen

Gehen Sie durch den dunklen Gang unter dem Startpunkt (nicht runterfallen), dann links bis zum Raum mit der Lava. Jetzt nach rechts bis zum Quake-Symbol. Drücken Sie es, um die Decke zu öffnen. Eine Brücke über der Lava erscheint, und am Pfeiler sehen Sie einen roten Knopf. Wenn Sie auf ihn schießen, bewegen sich die Treppenstufen (links) nach unten und bilden eine neue Treppe. Gehen Sie hinunter und warten.

Secret Area 4: +100 Health-Pack

Fahren Sie mit dem Teleporter weiter nach unten. Sie landen in einem Raum unter der Decke. (mk)



Level 6, Secret Area 2: Hinter der Treppe lauert eine nägelbespickte Wand auf Sie.



Quake: Die technische Seite

HARDWARE-FRESSER UND TASTATUR-KILLER

Quake hat beste Aussichten, zum Hardwarefresser '96 gekürt zu werden - ohne schnellen Prozessor geht hier gar nichts. Ganz im Gegensatz zum High-Tech-Hunger des Spiels steht die Konsole, über die alle wichtigen Kommandos eingegeben werden.

Die Texaner von id-Software haben mit Quake noch viel vor: Das Fantasy-Gemetzel soll auf diversen anderen Plattformen erscheinen, rund um Online-Dienste mit speziellen Quake-Servern soll ein ganzes Imperium entstehen, und die ein oder andere 3D-Karte wird in Zukunft wohl auch bedient. Deshalb wurde das Spiel sauber strukturiert und im reinen 32-Bit-Code geschrieben. Für den PC-Spieler ist das ein zweischneidiges Schwert: Quake nutzt die Fähigkeiten von Pentium-Chips und sogar die des Pentium Pro aus, auf einem 486-PC mit 66 MHz ist Quake dafür auch in der niedrigsten VGA-Auflösung von 320 mal 200 Punkten kaum spielbar. Das Ruckeln und die niedrige Auflösung führen zu einem echten Nachteil gegen die Computergegner, im Netzwerk mit menschlichen Mitspielern ist der Spieler am schwachen PC daher klar unterlegen.

Erst ab einem Pentium mit 90 MHz beginnt der Spaß, denn Quake nutzt wie kaum ein anderes Spiel den Teil des Prozessors, der als Mathe-Coprozessor (FPU) bisher ein Schattendasein für Spiele fristete. Bei gleicher Taktfrequenz ist die FPU eines Pentiums rund dreimal schneller als die eines 486ers, was auch bedeutet: Hochgetunte 486-PCs mit dem AMD 5x86-P75 (siehe PC Player 6/96) haben gegenüber dem kleinsten Pentium mit 75 MHz noch immer das Nachsehen. Für das reine Solospiel in VGA reicht auch ein DX4/100, allerdings geht dann im graubraunen Pixelsumpf viel von den grafischen Details verloren.

Wie bei anderen Spielen, die Super-VGA-Auflösungen bieten, gilt es auch bei Quake einen guten Kompromiß zwischen Bildqualität und Geschwindigkeit zu finden. Das ernüchternde Ergebnis unserer Tests: Auch ein Pentium PC mit 166 MHz und schneller Grafikkarte reicht noch nicht, um das Spiel wirklich flüssig in 640 mal 480 Punkten zu spielen. »Flüssig« heißt in diesem Fall: ohne »Turtles«. Gemeint ist die Anzeige einer Schildkröte in der linken oberen Ecke des Monitors, sobald das Spiel krötengleich mit weniger als zehn Bildern pro Sekunde dahinkriecht. Aktiviert wird die Turtle über den Konsolenbefehl »SHOWTURTLE 1« (mehr zur Konsole im Text).

Mit VESA zum bewegten Bild

Um überhaupt in den Genuß der hohen Auflösungen zu kommen, ist Quake zwingend auf einen VESA-Treiber der Version 2.0 angewiesen. Den bietet zwar noch kaum eine Grafikkarte, aber mit der Shareware UNIVBE (als Scitech Display Doctor in Ausgabe 7/96 vorgestellt) ist ein Ausweg vorhanden. Insbesondere die von neueren S3-Chips (Serien »Vision« und »Trio«) gebotene Auflösung von 512 mal 384 Punkten hat sich als echter Geheimtip herausgestellt: Dieser Modus ist auf einem Pentium/90 einigermaßen spielbar, ab 100 MHz weitgehend ruckfrei, ab 133 MHz empfehlen sich 640 mal 350 Punkte. Aktiviert werden all diese Auflösungen über den Konsolenbefehl »VID_MODE <X>«, wobei für »x« die Nummer des Modus stehen muß. Aufschluß darüber gibt der Befehl »VID_DESCRIBEMODES«. Dieser Befehl darf auch durch Eingabe von VID mit anschließendem Drücken der Tabulatortaste am linken Rand der Tastatur abgekürzt werden.

Zusätzlich stehen noch weitere Tuningmöglichkeiten über die Befehle »VID_NOPAGEFLIP« und »D_MIPSCALE« zur Verfügung. Nennenswerte Unterschiede ergaben sich mit diesen Kommandos in unseren Tests jedoch nicht. Insbesondere ändert »D_MIPSCALE« die Auflösung der Texturen (ähnlich MIP-Mapping), was den beiden Detailstufen aus »Doom« entspricht. Die Grafik wird damit zwar häßlicher, aber nicht bedeutend schneller.

Wer die Geschwindigkeit von Quake messen möchte, sollte nach dem Start eines neuen Spiels an der Konsole den Befehl »TIMEREFRESH« eingeben. Dabei führt die Kamera dann eine Drehung um 360 Grad durch, angegeben werden schließlich die Bilder pro Sekunde (FPS). Ein Wert unter acht FPS deutet auf einen zu langsamen Rechner oder zu hohe Auflösung hin, mehr als 15 FPS sprechen für eine gute Konfiguration. Der PC-Player-Rekord liegt bei 17,8 FPS in 640 mal 400 Punkten.

Die Anforderungen für die verschiedenen Auflösungen

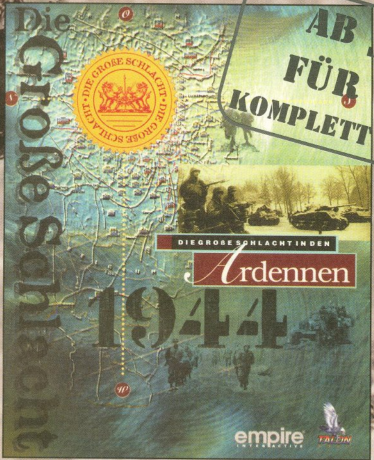
- **320 x 200:** Mindestens DX4/100. Ideal ist ein Pentium, da Quake eine schnelle FPU benötigt.

DIE SERIE DER GROßEN

Schlachten

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratesse



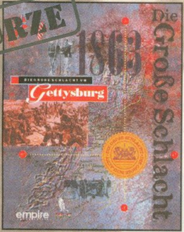
AB JULI 96 FÜR WIN CD KOMPLETT IN DEUTSCH

Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.

Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte

IN KÜRZE



Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie

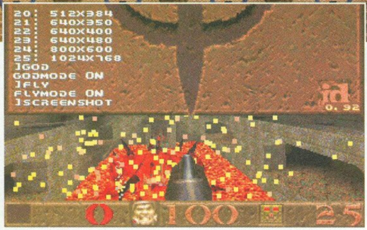
empire® INTERACTIVE

TALON SOFT

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com



Die Konsole von Quake: schlicht und funktionell.

- **512 x 384:** Mindestens Pentium/90. Guter Kompromiß zwischen Auflösung und Geschwindigkeit.
- **640 x 400:** Mindestens Pentium 166. Pentium-Pro-Besitzer haben deutliche Vorteile.

Für alle SVGA-Auflösungen ist ein Vesa 2.0-Treiber (wie UNIVBE) unbedingt erforderlich. Dieser bewirkt auch in 320 mal 200 deutliche Geschwindigkeitsvorteile.

Die Konsole

In Zeiten von Windows 95 gilt es eigentlich als veraltet, Befehle per Hand eintippen zu müssen. Das hat die Programmierer von id aber nicht daran gehindert, Quake eine DOS-ähnliche Benutzeroberfläche zu verpassen.

Die Konsole wird mit der »Caret«-Taste (links oben, unter der »Escape«-Taste) aufgerufen. Haben Sie einmal einen Befehl eingetippt, können Sie mit den Cursortasten zwischen alten Befehlen hin- und herblättern. Außerdem reicht es oft, nur die Anfangsbuchstaben einzugeben. Ein Druck auf die »TAB«-Taste vervollständigt dann das jeweilige Kommando. Möchten Sie den jeweiligen Status einer Einstellung erfahren, geben Sie einfach den Befehl ohne den dazugehörigen Parameter ein. Nachfolgend stellen wir Ihnen nun die wichtigsten Befehle vor. Eckige Klammern geben an, daß an dieser Stelle Ihre Eingabe stehen sollte.

Amerikanisches Spiel, deutsche Tastatur

Leider greift Quake auf die amerikanische Tastaturbelegung zurück. Um die wichtigsten Sonderzeichen einzugeben, drücken Sie bitte folgende Tasten.

Amerikanische Tastatur	*Deutsche Tastatur*
_ (Unterstrich)	*? (Fragezeichen)*
/ (Schrägstrich)	*– (Minus)*
\ (Backslash)	*# (Raute)*
„ (Anführungszeichen)	*Ä (großes Ä)*
; (Semikolon)	*ö (kleines ö)*
- (Minus)	*ß (Eszett)*
+ (Plus)	*` (Accent grave)*
& (und)	*/ (Schrägstrich)*
= (gleich)	*´ (Accent aigu)*

Grundbefehle

Mit diesen Spielständen können Sie speichern und laden.

help Das Hilfs-Menü wird angezeigt.

clear Sämtlicher Text auf der Konsole wird gelöscht. Entspricht »cls« bei MS-DOS.

echo <text> Wie bei MS-DOS: »text« wird auf dem Bildschirm wiedergeben.

screenshot Der aktuelle Bildschirminhalt wird als PCX-Datei im Quake-Ordner abgespeichert.

save <filename> Der Spielstand »filename« wird gespeichert. Quake selbst speichert die Spielstände unter »s0«-»s10« ab.

load <filename> Der Spielstand »filename« wird geladen.

kill Der Spieler stirbt und beginnt im gleichen Level.

timerefresh Der Computer mißt, wie viele Frames pro Sekunde dargestellt werden können.

showturtle <x> Wird »x« auf eins gesetzt, zeigt das Programm am oberen, linken Bildschirmrand eine Schildkröte, wenn die Framerate unter zehn Bilder pro Sekunde sinkt.

version Es wird angezeigt, um welche Version von Quake es sich handelt.

hostname <name> Der Name des Servers wird festgelegt.

slist Alle verfügbaren Server werden angezeigt.

connect Sie schließen sich einem laufenden Quake-Server an.

disconnect Die Verbindung zum Server wird getrennt.

name name Der Spielername wird gesetzt.

color <x>,<y> »x« und »y« legen die Farbe Ihres Hemdes und Ihrer Hose fest. Erlaubt sind Werte von 0-13.

teamplay <x> x=0: Deathmatch, x=1: Teamplay

quit Quake wird verlassen.

Cheats & Gags

Quake bietet allerlei Möglichkeiten, den Spielablauf mehr oder weniger sinnvoll zu manipulieren. Bei Befehlen, hinter denen ein Parameter zu setzen ist, geben wir zunächst die Grundeinstellung an. Anschließend gehen wir auf die Auswirkungen von anderen Werten ein.

registered <x> x = 0, bei x = 1: Das Programm denkt, Sie hätten die registrierte Version. Leider bringt Ihnen das nichts, da in der Shareware-Version nur die erste Episode enthalten ist.

sv_friction <x> x = 4, »x« gibt die Bodenhaftung an.

sv_gravity <x> x = 800, »x« legt die Schwerkraft fest.

sv_maxspeed <x> x = 320, »x« bestimmt Ihre maximale Geschwindigkeit.

sv_idlescale <x> x = 0, höhere Werte bewirken ein Umherschwanken Ihres Helden.

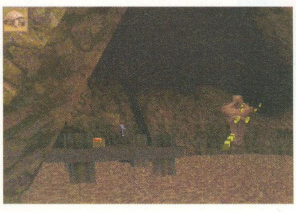
impulse 9 Sie besitzen alle Waffen und Schlüssel.

impulse 255 Sie besitzen den Quad-Damage.

map e<x>m<y> Sie gelangen in die Episode »x«, Abschnitt »y«. In der Shareware-Version ist die höchstmögliche Einstellung »e1m8«.

skill <x> »x« (0-3) gibt den Schwierigkeitsgrad an.

noclip Nach Eingabe von »noclip« können Sie durch alle Gegenstände und Wände gehen.



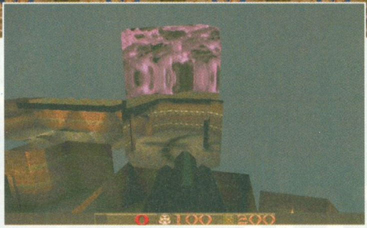
fly Sie schalten den Flugmodus ein, beziehungsweise aus. Mit »d« und »c« fliegen Sie nach oben und unten.

god Sie schalten den »god«-Mode ein, beziehungsweise aus. Im »god«-Mode sind Sie unsterblich.

Die Schildkröte links oben ist ein schlechtes Zeichen: Ihr Rechner ist zu langsam (oder Quake zu anspruchsvoll?).



Die Erde ist voll!
Der Überlebenskampf beginnt ...
ENEMY NATIONS
• atemberaubende Action
• gigantischer Kampf
• tödliche Dimension
• strategisches Neuland
Action
Auswandern ab September 1996
DISTRIBUTED BY
Der Vertrieb der Produkte von Viacom New Media erfolgt im deutschsprachigen Raum über die Firmen CIC, Funsoft (Rushware GmbH, Profisoft GmbH) und Markt & Technik. Alle Produkte im Handel (z. B. Warenhäuser, Unterhaltungs-Elektronik-Shops, PC- und Software-Shops, Buchhandel usw.) erhältlich.
VIACOM NEWMEDIA



Über den Wolken ... ist leider alles grau. »noclip« und »fly« in Aktion.

Grafik-Kommandos

r_drawentities <x> x = 1, bei x = 0 werden alle bewegten Objekte nicht mehr dargestellt.
r_drawflat <x> x = 0, bei x = 1 werden die Dungeons ohne Texturen gezeichnet.
r_fullbright <x> x = 0, bei x = 1 werden die Dungeons ohne Schatten dargestellt.
r_waterwarp <x> x = 1, bei x = 0 gibt es keinen Unterwassereffekt mehr.
d_mipscale <x> x = 1, bei größeren Werten werden die einzelnen Texturpunkte großflächiger gezeichnet.
fov <x> x = 90, durch Variieren des Wertes (10-170) verändern Sie Ihr Sehfeld.
gamma <x> x = 0,75, »x« legt die Gamma-Korrektur fest.
vid_describemodes Es werden alle verfügbaren Grafik-Modi angezeigt.
vid_testmode <x> Der Grafik-Modus »x« wird für fünf Sekunden eingeschaltet, anschließend wird wieder der alte Grafikmodus aktiviert.
vid_mode <x> Der Grafikmodus »x« wird aktiviert.
sizedown Verringert die Bildgröße.
sizeup Erhöht die Bildgröße.

Sound & Musik

nosound <x> x = 0, bei x = 1 wird kein Sound mehr gespielt.
bgm volume <x> x = 0,5, »x« (0-1) bestimmt die Lautstärke der Hintergrundmusik.
cd play <x> Das Stück »x« wird gespielt.
cd loop <x> Das Stück »x« wird gespielt und endlos wiederholt.
cd on Die Hintergrundmusik wird eingeschaltet.
cd off Die Hintergrundmusik wird ausgeschaltet.
cd eject Die CD wird ausgeworfen.
cd stop Das aktuelle Stück wird pausiert.
cd resume Das angehaltene Stück wird fortgesetzt.

Makros & Co

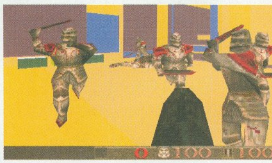
Quake bietet die Möglichkeit, über die Konsole eigene Befehle festzulegen. Die Eingabesyntax lautet dafür: »bind Taste "Befehl"«. Beispiel: Um die Taste »h« mit dem Kommando für Schlagen, beziehungsweise Schießen zu belegen, geben Sie ein: »bind h "+attack"«. Folgende Tasten werden von Quake akzeptiert: A-Z, 0-9, F1-F12, TAB, ENTER, SPACE, BACKSPACE, UPARROW, DOWNARROW, LEFTARROW, RIGHTARROW, ALT, CTRL, SHIFT, INS, DEL, PGDN, PGUP, HOME, END, PAUSE, SEMICOLON, MOUSE1, MOUSE2, MOUSE3. Folgende Befehle werden akzeptiert:

impulse <x> Waffe Nr. »x« (1-8) wird aktiviert.
+attack angreifen
+forward vorwärts gehen
+back rückwärts gehen
+left links drehen
+right rechts drehen
+moveleft nach links bewegen
+moveright nach rechts bewegen
+jump springen
+lookup nach oben schauen
+lookdown nach unten schauen
+move up nach oben fliegen (im Fly-Modus)
+move down nach unten fliegen (im Fly-Modus)
+strafe seitlich gehen (in Kombination mit Richtungstaste)
+speed beschleunigt laufen (in Kombination mit Richtungstaste)

Die Standard-Tastatur-Belegungen finden Sie im id1-Ordner in der Datei »config.cfg«. Die neu definierten Bind-Befehle werden nach Verlassen des Programms automatisch abgespeichert. Wenn Sie eine eigene Konfigurations-Datei aus der Konsole heraus laden möchten, geben Sie ein: »exec <filename>«. Eine wichtige Ergänzung zum »bind«-Befehl ist der »alias«-Befehl. Hiermit können Sie ganze Aktions-Abfolgen definieren. Die Syntax lautet:
alias <name> " <befehl1> ; <befehl2> ; <etc.> "
Wenn Sie in einem Alias ein Kommando mit einem positiven Vorzeichen (+) verwenden, wird dieser Befehl solange ausgeführt, bis er durch den gleichen Befehl mit einem negativen Vorzeichen wieder rückgängig gemacht wurde. Damit dies nicht passiert, setzen Sie nach jedem der »+«-Kommandos ein »wait«, und verwenden den Befehl anschließend wieder mit einem »-« davor. Im folgenden Beispiel dreht sich Ihre Spielfigur nach links und schießt eine Salve ab, sobald Sie die Taste »h« drücken:
alias beispiel „+left ; +attack; wait ; wait ; wait; -left, -attack"
bind h beispiel.
Je mehr »wait« eingebaut werden, desto länger wird die angegebene Aktion ausgeführt.

readme.txt

Abschließend sei gesagt, daß wir auf drei Seiten natürlich nur die wichtigsten Informationen zur Quake-Technik und der Konsole unterbringen konnten. Falls Sie noch irgendwelche Fragen zur Konsole haben, schauen Sie sich also am besten die Textdateien an, die zu Quake gehören (circa 50 Seiten).



Mit »r_drawflat 1« wird die Grafik von Quake etwas surrealistisch.

Desweiteren sollten sich die Besitzer der Version 0.91 den Upgrade-Patch 0.92 oder gleich die Version 1.01 besorgen. Nach der Installation läuft Quake etwas sicherer und kann mit Joystick gespielt werden. Außerdem funktioniert dann auch das Multiplayer-Spiel via Modem. **(mk/ nie)**

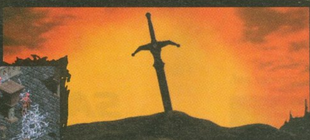
„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird."
PowerPlay 5/96

„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte."
PC Games 7/96

„Teuflisch gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt."
PC Action 6/96

„Schön und düster."
PC Player 6/96

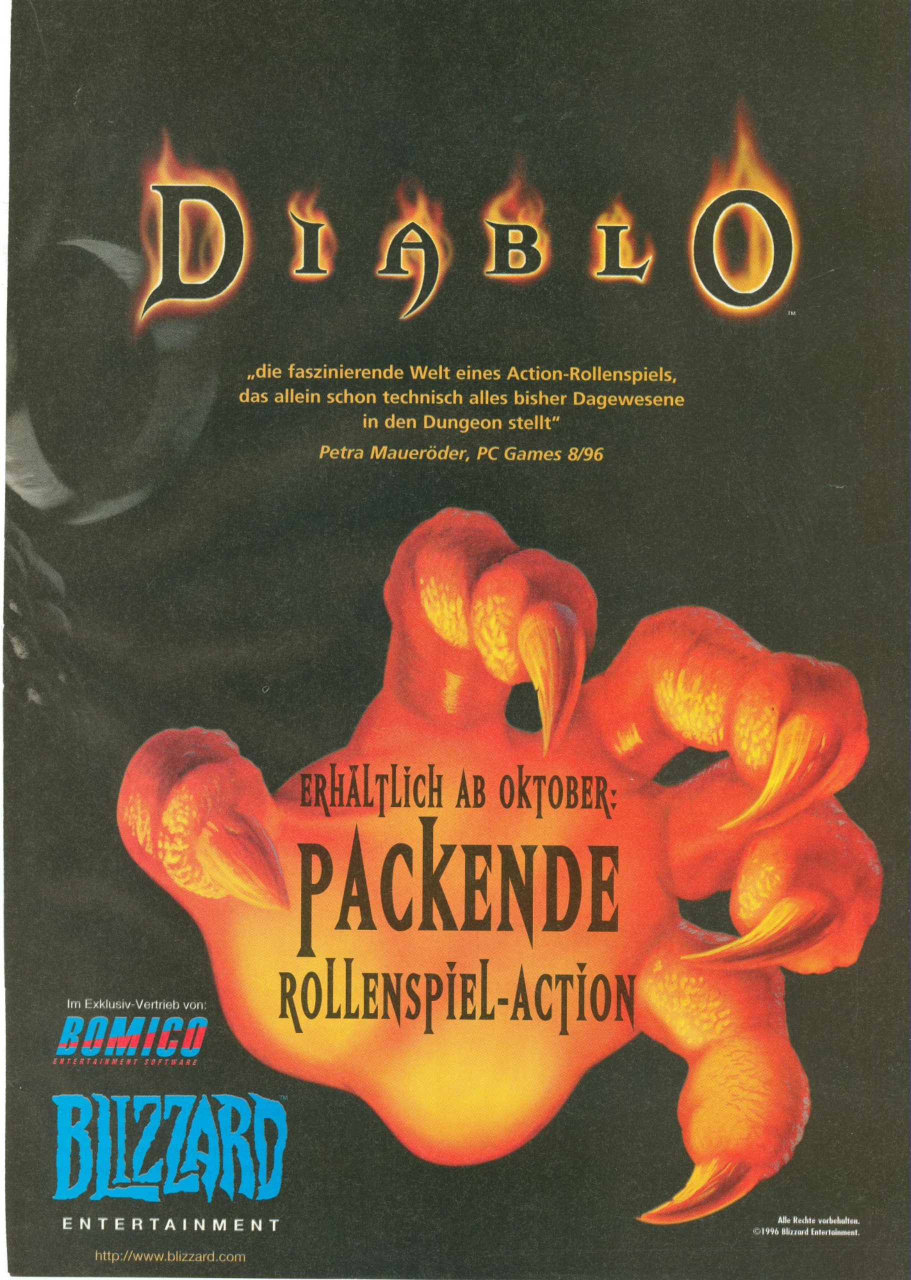






- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft – drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!


DIABLO
„die faszinierende Welt eines Action-Rollenspiels,
das allein schon technisch alles bisher Dagewesene
in den Dungeon stellt"
Petra Maueröder, PC Games 8/96
ERHÄLTLICH AB OKTOBER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
Alle Rechte vorbehalten.
©1996 Blizzard Entertainment.

Z

Vier Jahre haben die Bitmap Brothers am angeblich einsteigerfreundlichsten Echtzeit-Taktikspiel gewerkelt. Wir haben »Z« gründlich auf den Zahn gefühlt.



Die Streitkräfte von vier Redakteuren treffen sich zum apokalyptischen Massengefecht.

Sie kennen »Command & Conquer« und »Warcraft 2«? Als Fan von Echtzeit-Strategie schätzen Sie mindestens einen der beiden Titel. Schnee von gestern – sofern es nach den Bitmap Brothers geht. Denn obwohl es kaum noch jemand für möglich gehalten hätte, wird das seit Jahren angekündigte, oft verschobene und vorab hochgelobte »Z« in diesen Tagen tatsächlich veröffentlicht.

So kurz wie der Name ist auch die Hintergrundgeschichte – es gibt genaugenommen keine. Einige Zwischensequenzen zeigen zwar zwei zappelige Roboter, die sich als Zaungäste an diversen Zukunfts-Schlachten des Generals Zods ergötzen. Doch mit dem eigentlichen Spiel hat das nichts zu tun. Man gewinnt ein Szenario durch vollständige Vernichtung des Gegners oder Besetzen seines Hauptquartiers; verschiedene Missionstypen gibt es nicht.



Ein beschädigter Raketenpanzer (der rot-gelbe Balken zeigt die Hitpoints) fährt auf eine Werkstatt zu.

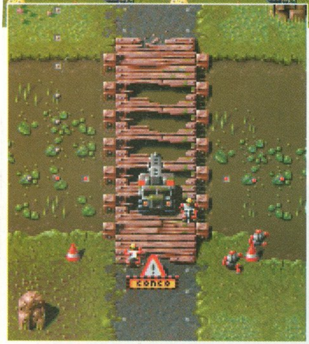
Die Besonderheiten des Spiels: Das Schlachtfeld sowie alle Kampfeinheiten sind von Beginn an sichtbar. Es werden keine Gebäude gebaut, stattdessen ist die Karte in rechteckige Sektoren gegliedert. Einen Sektor kontrolliert, wer zuletzt die zugehörige Flagge mit einer Kampfeinheit »berührt« hat. Befindet sich eine Fabrik in dem Areal, so produziert sie munter vor sich hin, bei Fertigstellung bekommt der momentane Besitzer die neue Einheit – auch wenn er den Sektor erst kurz zuvor erobert hat. Anstelle von Tiberium oder Gold heißt die Spielwährung »Zeit«, womit das gewohnte Ressourcen-Sammeln entfällt. Jede Fabrik zeigt mit einer rückwärts laufenden Uhr an, wie lange es noch bis zum Abschluß des momentanen Projekts dauert. Die Produktionszeit verkürzt sich mit jedem kontrollierten Sektor. Schnelle Ausbreitung wird also doppelt belohnt: mit mehr Produktionsstätten und schnelleren Bauzyklen.

Die Bitmap Brothers sorgten für drolligen Knuddellook mit einer Extraportion Pyrotechnik, ein innovatives Interface und neue Ideen der Marke »Klein, aber fein«. Nach wenigen Levels zeigt sich aber ein Riesenproblem: Das Spiel ist unfair, weil viel zu zufallsabhängig. Der Computer startet in aller Regel mit mehr Einheiten, kann somit schon zu Beginn mehr Sektoren besetzen. Da die Sektorenzahl extrem die weitere Aufrüstung beeinflußt, müssen Sie ihn sofort attackieren. Aufgrund der relativ kleinen



Actionspiel-Anleihen: Getroffene Roboter und Wrackteile wirbeln durch die Luft und auf den Betrachter zu. (VGA)





Ein Kran repariert die zerstörte Brücke. Beschädigte Bauwerke regenerieren sich mit der Zeit aber auch von selbst.



Abteilung Krimskrams: Jede Welt hat ihre eigenen Tierchen und Gags. Im Bild links unten fliegt gerade ein emporgeschleuderter Pelikan an einem anderen Vogel vorbei; rechts unten vertreiben sich zwei Robots ihre Zeit mit Tannenbaum-Schießen. (VGA)

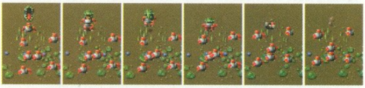


In gewohnter Manier werden Gruppen markiert. (VGA)

Armeen kommt es in den ersten Spielminuten zu mehreren 1:1-Begegnungen à la »Jeep gegen Jeep«. Gewinnt der Spieler ein solches Scharmützel, muß er noch diverse weitere bestehen, bis er mit dem Computer ausgeglichen hat. Verliert er hingegen nur eine einzige dieser Schlüssel-Schlachten, kann er fast immer von vorne anfangen. Wer das erkannt hat, benutzt nach jedem siegreichen Einzelkampf die Speicherfunktion.

Die 16 Kampfeinheiten sind in Geschütze, Fahrzeuge und Roboter aufgeteilt. Dazu kommt ein Kran zur Reparatur von Gebäuden und Brücken. Robots haben einen Intelligenz-, Panzerungs- und Bewegungswert. Wie gut sie zielen, hängt von ihrer Intelligenz ab. Diese steht auch für die Fahrtauglichkeit des Blechkameraden: Vehikel und Geschütze sind keine eigenständigen Einheiten, sondern müssen bemannt werden. Gewöhnungsbedürftig ist, daß Infanterie-Einheiten aus zwei bis vier Robots bestehen, man aber immer nur die ganze Gruppe steuert, nicht die Figuren selbst. Besetzt ein Robot ein Vehikel oder Geschütz, trennt er sich damit von seiner Einheit.

Nur die wenigsten Infanteristen können etwas gegen Jeeps, Panzer oder das APC ausrichten. Dafür dürfen nur sie durch Wasser und Sumpf waten. Ein APC ist ein Transporter, der mit den Waffen seiner Besatzung feuert. Mit Laser-Robots besetzte APCs sind also wesentlich effektiver als solche mit Standard-Kriegern.



In den Sümpfen lauern gefräßige Krokodile. (VGA)

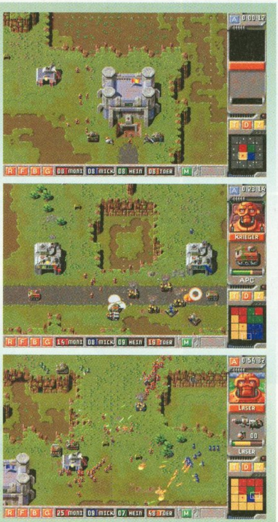
Neben den Fabriken stehen das Hauptquartier, Reparaturhallen sowie Radarstationen in der Landschaft. Letztere ermöglichen es, den genauen Typ und die Erfahrungsstufe (steigt durch Kämpfe) gegnerischer Truppen zu erfahren. Fahrzeug- und Robotfabriken können jeweils auch Geschütze produzieren, von denen maximal vier in jeden Sektor passen. Wie gut eine Fabrik ist, zeigt eine Zahl von 1 bis 5 an – nur die besten haben alle Einheiten in ihrer Produktpalette, etwa Raketenwerfer.

JÖRG LANGER ★★★★

Neue Ideen und niedliche Ausführung könnten einen Leckerbissen garantieren – gäbe es nicht so viele Schnitzer. So war ich – dank ausgiebigem Laden/Speichern – nach zwei Tagen bei Mission 15. Dabei benötigte ich mal über 20 Versuche (sprich: »Spielstand laden«), dann wieder nur zwei. Das zeugt entweder von schlecht ausbalancierten Levels oder zu großem Zufallsfaktor.

Unter VGA ist Z nahezu unspielbar, weil unübersichtlich. Die Geschwindigkeit läßt sich nicht reduzieren, so daß man immer erst die Sektor-Flaggen suchen und dann neu beginnen muß. Durch die Hektik übersieht man vieles. Der Eigensinn meiner Truppen brachte mich schier zum Verzweifeln – wenn ich mich mit unfolgsamen Schützlingen herumärgern wollte, wäre ich Lehrer geworden! Und dann der Glücksfaktor: Da verliert man ein Scharmützel, um es nach neuerlichem Laden ohne großen Schaden zu gewinnen. Wird zufällig ein Fahrer aus seinem Panzer geschossen und dieser vom Gegner erobert, kann das ein ganzes Spiel kippen. Von willkürlich explodierenden Tieren ganz zu schweigen ...

Schade, denn der Computergegner spielt besser als bei jedem Konkurrenztitel. Das Timing von Angriff und Verteidigung sorgt für ständiges Kopfzerbrechen. Enorm hilfreich sind die Sprungfunktionen, etwa zu neu gebauten Geschützen. Grafisch beleben viele Details die eher tristen Spielfelder. Mir gefällt auch, daß die Roboter als Besatzung fürs sonstige Kriegsmaterial herhalten. Doch nur wegen seines Multiplayer-Modus gebe ich Z vier Sterne – ein dickes Lob für die ausgeglichenen Startpositionen und die je nach Teilnehmerzahl unterschiedlichen Karten. Ich kann Z allen Profis mit Multiplayer-Ambitionen empfehlen; Einsteiger sollten Vorsicht walten lassen.



Drei Schnappschüsse aus einer Multiplayer-Partie. Beachten Sie die Übersichtskarte rechts unten in den Bildern – zuerst breiten sich die vier Parteien von ihren symmetrischen Anfangspositionen ins neutrale Gebiet aus, bevor Sie gegeneinander losschlagen.



Die Produktion einer Fabrik kann jederzeit geändert werden; die bereits investierte Zeit geht jedoch verloren.



In diesem Dreierspiel versucht Blau verzeifelt, die Brücke zu seinem lebenswichtigen Hauptquartier zu verteidigen.

Da Vorabberichten zufolge die Künstliche Intelligenz die große Stärke von Z sein soll, haben wir besonderes Augenmerk auf diesen Punkt gerichtet. Um das Positive zuerst zu nennen: Z verfügt über den spielstärksten Computergegner aller Echtzeit-Strategiespiele. Dies liegt zwar nicht zuletzt daran, daß das Spiel auf viele Merkmale der Konkurrenz verzichtet (keine verdeckte Karte, kein Basisbau, kein Sammeln von Ressourcen, keine Luft- oder See-Einheiten, völlig identische Truppen auf beiden Seiten), ist aber trotzdem ein großer Pluspunkt. Neben der KI des virtuellen Kontrahenten ist jedoch auch diejenige wichtig, die das Verhalten der einzelnen Kampfeinheiten beeinflußt: Die Z-Truppen agieren sehr selbständig.

Schickt man etwa einen Trupp »Psychos« los, um eine Flagge zu erobern, kann folgendes passieren: Die nicht sonderlich schlauen Roboter rennen in Luftlinie auf das Ziel los, wobei sie auf eine Kluft treffen. Nach etwas Kopfkratzen finden sie einen Weg um das Hindernis herum. Sie machen noch einen kleinen Abstecher, um eine Kiste mit Granaten (die einzige »Extrawaffe«) mitzunehmen, und erreichen endlich die Fahne. Dann wird sogar noch ein in der Nähe stehender, herrenloser Panzer besetzt. Was in

IM VERGLEICH

	COMMAND & CONQUER	WARCRAFT 2	Z
Präsentation	Sehr gut	Gut	Gut
Spieltiefe	Gut	Durchschnitt	Gut
Ausstattung	Durchschnitt	Sehr gut	Durchschnitt
Komfort	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	Gut	Gut	Gut
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★★

Das Dreigestirn der Echtzeit-Strategie wird von Command & Conquer angeführt, das mit zwei völlig unterschiedlichen Parteien, abwechslungsreichen Kampfeinheiten und einem ausgereiften Interface glänzt. Danach folgt Warcraft 2, dessen Bedienung zwar schlechter ist, das aber in puncto Ausstattung vorne liegt. Inhaltlich setzt Warcraft 2 auf Truppenmassen sowie Zauberei; letztere kommt jedoch erst beim Add-On »Dark Portal« zur Geltung. Z landet aufgrund des starken Glücksfaktors und diverser Design-Widrigkeiten auf Platz 3, zeigt aber Stärken im Multiplayer-Bereich. Hier sorgt das offene, immer sichtbare Spielfeld und die ausgewogenen Ausgangspositionen für Spielspaß. Die wenigen Mehrspieler-Karten und das Fehlen jeglicher Einstelloptionen verhindern jedoch ein »Sehr gut«. Auch das Interface wäre theoretisch vorbildlich, doch da die Geschwindgkeit nicht reguliert werden kann, die Hektik groß ist und man häufig speichern und laden muß, wurde die Komfortwertung reduziert.

HEINRICH LENHARDT ★★★

Bloß keine Vorurteile: Auch wenn Z eine Seelen-Verwandtschaft zu gewissen Westwood'schen Klassikern nicht leugnen kann, spielt sich das Ding anders. Die Formel »Mehr Sektoren, mehr Produktions-Power« hat Vor- und Nachteile. Natürlich macht es diebischen Spaß, eine Fabrik zwei Sekunden vor Fertigstellung eines Panzers zu erobern. Aber der gesamte Spielerfolg reduziert sich damit auf wenige, sehr wichtige Schlüsselszenen. Wer eh' vorne liegt, hat es noch leichter. Kommen Sie hingegen mal ins Hintertreffen, ist eine Niederlage kaum mehr aufzuhalten. Auch die Bedeutung der ersten Spielminute ist extrem. Wer nicht hurtig zur optimalen Fahneneroberung ausschwärmt, hat schon verloren. Da ist mir das behutsame Erkunden des Geländes im Stile von Warcraft 2 sympathischer.

Generell scheint mir bei Z die »Echtzeit« so stark betont zu sein, daß die gute alte »Strategie« etwas kurz kommt. Es passiert fast schon zu viel gleichzeitig, und selbst bei SVGA-Auflösung wünsche ich mir ständig mehr Übersicht. Da trösten die ach so tollen Trümmerteile im Tiefflug wenig, wenn solche Frust- und Nerv-Säuren beharrlich am Spielspaß knabbern. Schade um einige gute Ansätze, aber der Sprung in die C&C-Oberklasse wurde verfehlt. Frust- und Panik-resistente Genre-Liebhaber können trotzdem zuschlagen. Als Pausenfüller bis zum Erscheinen von »Alarmstufe Rot« ist Z durchaus tauglich.



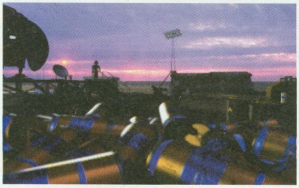
ZUVIEL DES GUTEN?

Die folgenden Beispiele veranschaulichen Probleme, die bei Z aufgrund der großen Selbständigkeit der Spielfiguren entstehen.

1.) Alle Roboter scheinen an Explosionen großen Gefallen zu finden, sprengen sie sich doch meist lieber einen Weg durch Hindernisse, als einfach zur Seite auszuweichen. Dabei werden oft wertvolle Granaten verschwendet. Pässe durchs Gebirge werden nicht genutzt, Panzer feuern auf einen Felsen, statt auf den Gegner.
2.) Immer wieder requirieren Roboter, die nicht zum Fahrer taugen, herumstehende Fahrzeuge. Dies kann selbst durch Ändern des Bewegungsbefehls meistens nicht mehr verhindert werden. Ist ein Fahrzeug erstmal besetzt, läßt sich der Pilot nicht mehr zum Aussteigen bewegen.
3.) Geschützbesatzungen wird man häufig nur mit großen Problemen los: So steigt ein »Kämpfer« zwar folgsam aus. Doch bevor der neu angekommene, besser geeignete »Schütze« Platz nehmen kann, hat dies schon der Kollege des Kämpfers getan – trotz anders lautendem Bewegungsbefehl.
4.) Ein Angriff auf einen Raketenpanzer (die mächtigste Einheit in Z) soll koordiniert werden. Der Plan: Die schnellen Einheiten bewegen sich auf gerader Linie zu beiden Seiten einer Straße auf den Panzer zu, die langsamen benutzen die Straße. Das soll garantieren, daß alle Einheiten gleichzeitig ankommen, und nicht im Pulk – dies wäre gegen Raketen tödlich. Doch die KI bewegte trotzdem alle Einheiten über die Straße. Dichtgedrängt fuhren sie auf den Raketenpanzer los, der dem Angriff ein schnelles Ende bereitete.
5.) In einem anderen Versuch besetzten wir vier APCs mit Flammenwerfer-Robotern, die kampfkräftig und intelligent sind. Ziel sollte die Zerstörung einer Kanone (zweitbilligstes Geschütz) sein. Aufgrund unserer Feuerkraft rechneten wir mit dem Ausfall maximal eines APCs. Doch die Vehikel feuerten nur einen Schuß ab und flohen dann vor dem Geschoß der Kanone – anstelle den Angriff fortzusetzen und das Ziel so binnen Sekunden zu zerstören. Ein APC wurde dabei beschädigt, danach rückten alle vier abermals vor. Das wiederholte sich solange, bis sämtliche APCs samt Besatzung zerstört waren, nicht aber die Kanone.

diesem Idealfall eine tolle Sache zu sein scheint, erweist sich in der Praxis als hinderlich. Dabei ist es nicht von Bedeutung, daß dieses Verhalten von den Designern so gewollt ist (umso höher der Intelligenz-Wert, desto schlauer das Verhalten) – es schränkt einfach den Spielspaß ein. Denn für den Spieler geht die Beherrschbarkeit verloren, und das sorgt für Frust. Beachten Sie bitte den obigen Extrakasten mit mehreren Beispielen.

Der Solomodus bietet 20 Levels in fünf Welten, deren Terrain von Wüste über Eis und Vulkangestein bis zu Dschungel und Stadt reicht. Wie üblich kommen nach und nach weitere Gebäude und Truppentypen hinzu. Allerlei Krimskrams wie Tannenbäume oder große Steinsäulen steht herum, außerdem wimmelt es von kleinen Pixeltierchen. Haben Ihre Soldaten nichts zu tun, feuern sie auf das Viehzeug und schleudern es so in



Geschafft – die letzte Schlacht ist geschlagen.



Vier APCs werden mit Flammenwerfern beladen und auf den Gegner losgelassen. Die Radarstation wird in wenigen Sekunden zerstört.

die Luft. Mit Pech explodiert die Kreatur dann genau über einem Roboter und tötet ihn. Gefährlich sind auch die Sümpfe, in denen Krokodile auf Infanteristenjagd gehen.

Gut gelungen ist der Mehrspielermodus. Es wird beachtet, ob man mit zwei, drei oder vier Gegnern spielt. Davon abhängig gibt es andere Karten (insgesamt sind es 16) mit genau vorgegebenen, ausgeglichenen Startpositionen. Es sind keine Bündnisse möglich, man kann auch keinerlei Einstellungen ändern, noch nicht einmal die unglückliche Farbwahl für den dritten und vierten Spieler: Grün beißt sich mit den Dschungelkarten, Orange mit dem Wüstenhintergrund. Pro Spieler ist eine CD nötig.

Die Bedienung ist weitgehend C&C-kompatibel, gescrollt wird durch Gedrückthalten der rechten Maustaste. Gruppen können selektiert, aber nicht per Tastaturkürzel wieder aufgerufen werden. Dafür gibt es viele andere Anwahlmöglichkeiten: komfortables Abklappern sämtlicher Kämpfe oder auch aller Einheiten eines Typs, sowie Sprung zu dem Robot, der gerade eine Meldung macht. Der Klick auf eine eingeblendete Nachricht führt sofort zu ihrem Ursprung. Der Feuerradius einer angewählten Einheit ist ebenso zu sehen, wie jeder einzelne Schuß und Treffer. Eine Minikarte zeigt die Besitz- und Terrainverhältnisse in den Sektoren an. Z stellt freundlicherweise sehr moderate Hardwareanforderungen; auf der kleinsten Detailstufe ist es auch auf einem DX/66 unter Super VGA spielbar. **(la)**

Z

Hersteller:	Time Warner Interactive	**Hardware:**	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem); bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

HEINRICH: ★★★ **MONIKA:** ★★★ **MICHAEL:** ★★★ **ROLAND:** ★★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Spiele-Test

POWER WORLD

- Das andere Versandhaus -



Unsere Servicenummer:

Werktag 08 - 22 Uhr Samstag 09 - 20 Uhr

FAX 07251 - 98 92 94

0180 - 5 23 23 83

Versandkosten: 9,50 (zzgl. NN-Gebühren bei Nachnahme) - Bestellungen über DM 250,- liefern wir im Inland versandkostenfrei. Auslandsbestellungen können wir nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- ausführen. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne im Vorab zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 25,-. Alle Angebote sind freibleibend. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Im Vergleich: Z, Warcraft 2 und Command & Conquer

FLOTTER DREIER

Trotz vieler Design-Eigenwilligkeiten zählt »Z« zu den drei besten Echtzeit-Strategiespielen. Wir vergleichen das Dreigestirn in wichtigen Punkten.

Das Erscheinen von Westwoods »Command & Conquer« und Blizzards »Warcraft 2« sorgte für einigen Disput. Argumente wie »Ich will möglichst unterschiedliche Einheiten!« trafen auf »Dieser Dune-2-Verschnitt hat nicht mal einen Editor!«. In der Tat haben beide Programme ihre Stärken und Schwächen. Im folgenden untersuchen wir, wie wichtige Punkte von C&C, WC2 sowie dem brandneuen »Z« gelöst werden. Wie schwer die einzelnen Vor- und Nachteile für Sie wiegen, müssen Sie am Ende des Tages natürlich selbst entscheiden.

Hintergrund und Präsentation

Trotz des Zukunftsszenarios wird bei C&C überwiegend mit bekannten Einheiten wie Panzern und Hubschraubern gekämpft. Grafisch setzt es auf charmanten Pixel-Look: Winzige Figuren rennen über den Bildschirm, werfen Zigaretten weg oder machen Liegestütze. Sämtliche Gebäude und Fahrzeuge wurden gerendert, letztere machen keine abrupten Kehrtwendungen, sondern fahren weiche Kurven. Zwischen den einzelnen Missionen erzählen aufwendige Zwischensequenzen die Handlung weiter, teilweise darf man auf einer Kontinentenkarte den nächsten Einsatzort bestimmen.

Die Fantasy-Schlachten von WC2 präsentieren sich in detaillierter Super-VGA-Grafik mit großen Figuren. Dabei wird ein Krieger nicht wesentlich kleiner dargestellt, als ein Schiff oder Gebäude. Dadurch passen weniger Figuren gleichzeitig auf den Bildschirm, so daß die höhere Auflösung keine Vorteile in Sachen Übersichtlichkeit bringt. WC2 bietet zwischen den linearen Missionen nur sporadische Animationssequenzen, Text und Sprachausgabe beschreiben den Handlungsfortgang, sowie den nächsten Einsatz.

Z wartet mit waschechter Science-fiction auf; indizierungssicher balgen sich knuddelige Roboter in Playmobil-artigen Fahrzeugen. Trotz einiger Zwischenanimationen (die sich wiederholen) mit zwei trunksüchtigen Chaos-Robotern gibt es keine Rahmenhandlung. Als einziges der drei Programme bietet Z immer dieselbe Aufgabenstellung: Alle Gegner vernichten oder das Hauptquartier einnehmen. Die beiden anderen Titel verlangen Ihnen immer wieder differenziertes Handeln à la »Kisten finden« oder »Gefangene befreien« ab.

Parteien und Truppen

Bei C&C liegt die »gute« GDI mit der »bösen« Bruderschaft von NOD im Clinch. Schon die beiden Kampagnen unterscheiden sich beträchtlich, noch viel mehr aber die Parteien selbst. Als NOD-Führer ist man an Profit um jeden Preis interessiert, GDI-Kommandeure wollen die Zivilisten beschützen. Nicht nur in den Missionsbesprechungen kommt dies zum Ausdruck, sondern auch bei den Armeen. Während die schnellen NOD-Einheiten für Überfälle prädestiniert sind und sich hinter kosteneffiziente Verteidigungsstellungen zurückziehen können, verläßt sich die GDI auf eine reguläre Armee mit starken Panzerkräften. Insgesamt haben beide Seiten außer einigen Infanteristen, den Erntern, einem Hubschrauber und dem APC keine gemeinsame Kampfeinheit, was für 24 verschiedene, steuerbare Truppentypen sorgt. Das führt zu taktischen Problemen der Marke »Meine Orca-Helis sind zwar gegen seine NOD-Panzer tödlich, dürfen aber weder der Flakstellung noch den Raketen-Bikes zu nahe kommen.« Allerdings fehlt es der GDI an einer ernstzunehmenden, mobilen Luftabwehr.



Z bietet die abstraktesten Spielfelder, aber auch die aufwendigsten Explosionseffekte.

Auch WC2 bietet zwei verschiedene Seiten, Orks und Menschen (mit jeweils anderer Sprachausgabe), doch die Einheiten gleichen sich stark: Was auf der einen Seite ein Ork-Krieger, ist auf der anderen ein Schwertkämpfer. Somit hat man zwar nominell ebenfalls 24 Einheiten, aber nur 14 verschiedene (wir zählen die vier Magier einzeln). Dafür dürfen Sie bei WC2 insgesamt vier Truppentypen dauerhaft »upgraden«; mit einem Schlag werden dann etwa sämtliche schon vorhandenen und in Zukunft rekrutierten »Elfen-Bogenschützen« zu »Rangern«. Andere Upgrades verbessern einzelne Fähigkeiten. Während viele C&C-Einheiten gegen bestimmte andere so gut wie nichts ausrichten können (etwa Orcas gegen Infanteristen), machen die meisten WC2-Truppen bei fast jedem Gegner zumindest etwas Schaden. Deshalb führen große Massen eines Truppentyps ebenso zum Erfolg, wie die Ausschöpfung der gesamten Bandbreite. Als einziges Programm bietet WC2 umfangreiche Seekämpfe mit vier Schiffstypen plus einem fliegenden Aufklärer.

Neuling Z beschränkt sich auf insgesamt 17 Einheiten, die für beide Seiten exakt gleich sind. Dafür trennen die Designer scharf zwischen Infanterie und Kriegswerkzeug: Erstere sind als Besatzung für Panzer und Geschütze nötig und beeinflussen deren Effizienz.

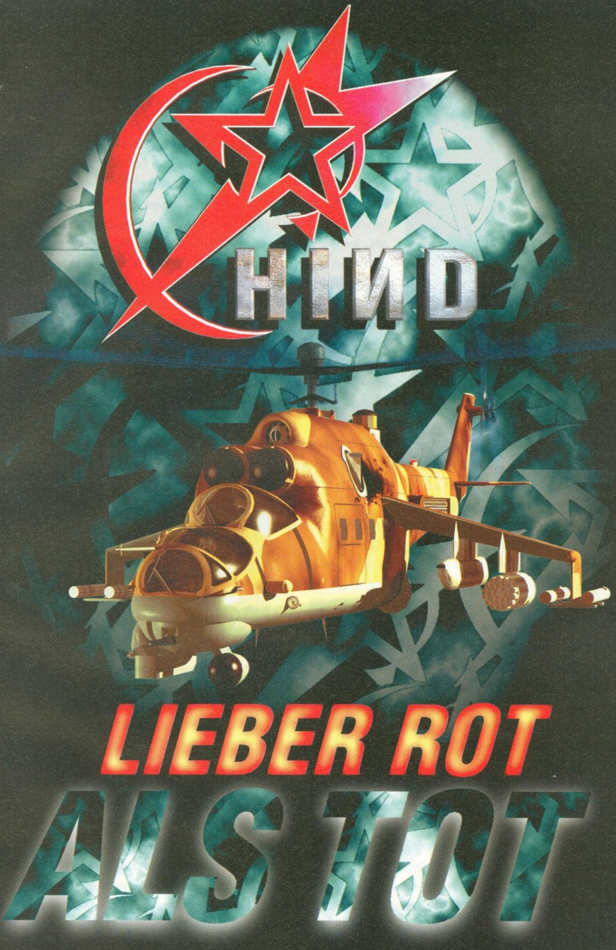
Spielfeld und Sicht

Das Spielfeld von C&C ist zu Beginn schwarz und wird im Laufe des Spiel erforscht. In einem einmal aufgeklärten Bereich sieht man für den Rest des Spiels alle Gebäude und Kampfeinheiten des Gegners. Da Hubschrauber nur in bekannten Gebieten operieren dürfen, hilft es sehr, seine Basis vor Spähern abzuschirmen. Grafisch wirken C&C-Schlachtfelder realistischer als die von WC2, welche aus recht abstrakten Land-, Wald-, Wasser- und Bergregionen bestehen. Dafür haben die Designer von WC2 das Aufklären eleganter gelöst. Die anfänglich schwarze Karte wird wie beim Konkurrenten erforscht, doch gegnerische Einheiten und Gebäude sieht man nur in Reichweite eigener Truppen.

Das Schlachtfeld von Z ist das abstrakteste. In guter alter Amiga-Grafik sieht man vorwiegend eintönige Flächen. Alle Terrainmerkmale wie Berge oder Bäume können dauerhaft beseitigt werden (auch WC2 erlaubt das Sprengen von Bergen), nur die seltenen Schluchten sind echte Hindernisse. Über diese führen Brücken, die anders als bei den Konkurrenten vorübergehend zerstört werden dürfen. Alle Einheiten und Gebäude sind immer sichtbar, allerdings erfährt man nur von denjenigen Gegnern Typ und Erfahrungsstufe, die sich in Radarreichweite befinden.

Ressourcen und Ernter

Bei C&C ist Tiberium das Zahlungsmittel für Einheitenkauf und Reparatur. Man findet es flächenweise über



Der Nachfolger des preisgekrönten Apache Longbow™ "Simulation des Jahres" PC Gamer, USA

Der Hind ist der furchterregendste Kampfhubschrauber für den Fronteinsatz, der dem sowjetischen Militärapparat zur Verfügung steht. Er ist häßlicher als ein Höllenhund und gemeiner als mancher Kreml-Herr nach einem Trinkgelage. Jetzt haben Sie die Chance, diesen Hubschrauber, den die NATO-Piloten "Das Schreckgespenst" nennen, in Kampfeinsätzen in Afghanistan, Kasachstan und Korea zu fliegen. Fliegen Sie Kopf an Kopf gegen den beeindruckenden Apache Longbow™ in der ersten Verknüpfung der Serie Virtual Battlefield™ von DI. Mit einem realistischen und einem Spielmodus, detaillierten Grafiken, interaktiven Bodentruppen und fesselndem Spielverlauf ist Hind™ vermutlich das spannendste Freizeitvergnügen seit der Erfindung des russischen Roulettes.





Digital Integration

Novitas

ERHÄLTLICH AUF CD-ROM Novitas GmbH Spechtweg 1, D-38108 Braunschweig, Fax-Nr ++49 (0)531-355134

PLAYER, BESTELLT JETZT UNTER ++49 (0)180 51 51 851 !



Warcraft 2: Die Gruppen sind auf maximal neun Kampfeinheiten beschränkt, deren Hitpoints links aufgeführt werden.

die Karte verstreut, erkennt also direkt auf dem Spielfeld, wo wieviel liegt. Sporadisch vorhandene Tiberium-Bäume füllen das Tiberium sehr langsam wieder auf. Eingesammelt wird es von schwer gepanzerten »Erntern«, von denen man selten mehr als vier benötigt. Zweite Ressource ist die in Kraftwerken hergestellte Energie; fehlt es daran, versagen manche Verteidigungsanlagen und die Radarkarte.

Bei WC2 können pro gebauter Farm einige Kampfeinheiten versorgt werden. Zerstört der Gegner Farmen und sinkt dadurch die Versorgung unter das nötige Minimum, dürfen vorübergehend keine weiteren Truppen produziert werden. Während die Ressourcen Gold und Öl in Minen respektive Bohrtürmen gefördert werden, ist das Holz in Form von Wäldern sichtbar auf der Karte verteilt. Zum Abbau beschäftigt man Öltanker sowie Arbeiter. Da mehr Arbeiter schnellere Bereitstellung von mehr Gold und Holz bedeuten, verzichtet kein Spieler darauf, Massen von ihnen zu bauen – die gegen Ende einer Partie nutzlos herumstehen. Meistens reicht es aus, ein oder zwei Kampfeinheiten bei einer ungeschützten, gegnerischen Goldmine zu plazieren: Brav kommen die Bauern vorbei und lassen sich abschlachten. In Sekundenschnelle verliert eine Partei so ihre wirtschaftliche Basis, zumal man, anders als bei C&C, Gebäude nicht wieder verkaufen kann. Bricht ein Arbeiter beim Holzhacken vorzeitig ab (etwa, um zu fliehen), hat er umsonst geschuftet. Die C&C-Ernter sammeln hingegen in 10-Prozent-Schritten und können mit dem bereits gebunkerten Tiberium jederzeit zurückkehren.

Die beiden Ressourcen von Z sind Zeit und – indirekt – die Sektorenzahl. Das Beschützen und Ausschicken von Erntern oder Bauern entfällt somit ersatzlos.

Basenbau

Auch hier muß Z passen: Alle Gebäude sind vorgegeben, können zwar beschädigt werden, regenerieren sich aber wieder. Ganz anders die Konkurrenten, bei denen etwa ein Drittel der Zeit darauf verwendet wird, eine gute Stellung aufzubauen. Die grundsätzlichen Unterschiede: Bei C&C startet man meist mit einer mobilen Basis-Einheit, kann also den Ort für sein Hauptquartier frei wählen. Ist dies geschehen, darf man nur noch benachbart zu bereits vorhandenen Gebäuden bauen. Um auch an abgelegenen Stellen Geschütztürme und Erntefabriken zu errichten, behilft man sich mit langen Sandsack-Linien.

Bei WC2 darf man im gesamten Sichtbereich bauen, ein Bauer läuft einfach irgendwohin und beginnt sein Werk. Alle benötigten Ressourcen müssen bei Beginn eines Bauprojekts vorhanden sein. C&C stoppt hingegen einfach, sobald nicht mehr genug Tiberium da ist. Das Reparieren von Bauten erfolgt bei C&C durch einfaches Anklicken, bei WC2 durch Arbeiter. Mauern darf man in beiden Programmen errichten, bei WC2 allerdings nur im Zweispielermodus. Wen das wundert, braucht nur C&C anzuschauen: Hier kommt die KI im Solomodus überhaupt nicht mit Wällen zurecht. Während das Westwood-Programm automatisch offene Stellen zwischen den Gebäuden läßt, kommt es beim Blizzard-Titel immer wieder dazu, daß sich ein Arbeiter selbst zubaut oder neu produzierte Kampfeinheiten hilflos in einer abgeschlossenen Lichtung auftauchen.

Computergegner & KI

Die eben noch gelobten Ernter von C&C sind gleichzeitig das größte Ärgernis: Sie fahren eigenmächtig zu neuen Abbaugebieten, was für viel Verdruß sorgt (»Oh, tut mir leid: Meine Verteidigungstürme haben eben deinen Ernter erledigt!«). Außerdem wählen sie nicht immer das tatsächlich nächstgelegene Gebiet, sondern entscheiden nach der Luftlinien-Entfernung, was in Umwegen resultiert. Ein noch weit entfernter, zurückkehrender Ernter blockiert schon mal die Raffiniere für einen Kollegen, der viel näher ist. Sind alle Raffinerien »belegt«, bleibt letzterer einfach stehen. Daß die C&C-Truppen eigenen Einheiten Platz machen, um etwa eine Brücke nicht zu blockieren, ist löblich. Doch gerade die Ernter öffnen dadurch immer wieder Lücken in den Verteidigungslinien.



Die Zwischensequenzen von Z sind reiner Selbstzweck.

WC2 hat mit dem Verhalten der Bauern zu kämpfen. Diese fliehen zwar vor Angriffen, bleiben dann aber ratlos in der Landschaft stehen. Außerdem marschieren sie todesmutig auf eine Mine zu, vor die der Kontrahent Krieger gestellt hat. Die KI lernt teilweise aus Fehlern; hat man etwa einige übermütige Angreifer in eine Auffangsstellung gelockt, werden die restlichen vorsichtiger. Die Wegfindungsroutine ist schlecht: Längere Strecken werden von den Fantasy-Truppen oft nicht gefunden, weshalb man ihnen zeitraubend Einzeletappen vorgeben muß. Bei beiden Programmen setzt die KI auf sporadische Großangriffe und materielle Überlegenheit.

Nicht so der Computergegner von Z, der als einziger mit geschickter Taktik aufwartet. Doch geübte Spieler stecken ihn trotzdem in die Tasche, sobald sie ebenso viele Sektoren besitzen. Auf die übergroße Selbständigkeit der Kampfeinheiten sind wir im Test ausführlich eingegangen.

Command & Conquer setzt auf plastische Schlachtfelder und wuselige Kampfeinheiten im Pixel-Look.



Interface

Beim Interface hatte Westwood eine sehr gute Idee: Mußte man beim Vorgänger »Dune 2« noch extra eine Fabrik anwählen, um dort mit weiterem Klick eine

Kampfeinheit zu produzieren, befindet sich bei C&C am rechten Bildschirmrand eine Leiste, die ständig sämtliche Bauoptionen zeigt. So kann man jederzeit und ohne Scrollen daheim Nachschub herstellen. WC 2 orientiert sich hingegen an Dune 2; um eine Einheit zu rekrutieren, muß zunächst die Kaserne gefunden, dann angewählt werden. Nun erst klickt man auf den gewünschten Truppentyp. Da das Herumscrollen sehr viel Zeit kostet, behelfen sich erfahrene Spieler mit folgender Variante: Sie setzen mehrere Kasernen nebeneinander, und schauen alle paar Minuten vorbei. Dann werden die neu gebauten Einheiten zusammen losgeschickt, und nach dem Fließbandprinzip weitere in Auftrag gegeben.

Während C&C beliebig große Gruppen aus einzelnen Einheiten zuläßt, ist man bei WC2 auf neun Kampfeinheiten beschränkt. Genügt bei C&C ein Tastaturkommando, um eine von mehreren Gruppen gezielt erneut anzuwählen, muß man bei WC2 und Z ein früheres Gruppenmitglied finden und anklicken. Auch die Anzeige der Lebensenergie direkt über den Figuren löst C&C geschickt. Bei WC2 sieht man zwar die Hitpoints aller Gruppenmitglieder am linken Bildrand aufgelistet, kann diese aber nicht immer exakt den zugehörigen Figuren zuweisen. Z zeigt sogar jeweils nur die Hitpoints einer einzigen Kampfeinheit. Eigentlich könnte es das beste Interface aufweisen, vor allem aufgrund der vielen Sprungmöglichkeiten direkt zu einer Einheit. Doch, wie im Test beschrieben, machen andere Faktoren diesen Komfort wieder zunichte.

Mehrspieler und Ausstattung

Die beste Ausstattung hat WC2; neben den Kampagnenmissionen gibt es zahlreiche Zusatzlevels mit der Aufgabe »Töte alles!«. Der beiliegende Editor erlaubt es, eigene Karten und Szenarien zu generieren. Im Multiplayermodus darf man mit bis zu acht Spielern in allen Editor-Szenarien antreten, wobei sich die Ressourcenmenge einstellen läßt. Außerdem sind Bündnisse möglich. Das bietet auch C&C, bei dem es zusätzlich einige zuschaltbare Regeln wie »Kisten« (Zufallsereignisse) sowie die Spielmodi »Kämpfe ohne Basis« und »Erobere die Flagge « gibt. Das Anfangskapital läßt sich von 0 bis 9 999 einstellen, maximal vier Spieler dürfen teilnehmen. Oft sind Neustarts notwendig, bis alle faire Ausgangspositionen haben. Dafür glänzt C&C gerade im Multiplayerbereich mit seiner Vielzahl an tatsächlich unterschiedlichen Einheiten.

Gut nachgedacht haben die Designer von Z, da sie jedem der maximal vier Spieler eine gleichwertige Anfangsstellung spendieren. Doch wie im Test ausführlich beschrieben, mangelt es dem Multiplayermodus an Abwechslung – wer nur per Nullmodem spielt, hat exakt sechs Karten zur Auswahl, bei denen sich nie irgend etwas ändert. **(la)**

Insider-Tips zu »Z«

Z DEN ZAHN ZIEHEN

Zwar ist bei »Z« viel Zufall im Spiel, doch mit der richtigen Taktik kann man den Glücksfaktor abschwächen.

Auch wenn »Z« ziemlich unfair ist, wird sich kein echter Stratege dem Computer geschlagen geben wollen. Dabei helfen ihm Insider-Infos von Bitmap-Brother Eric Matthews, die wir um unsere eigenen Erfahrungen ergänzt haben.

Roboter und Fahrzeuge

Der Ausgang von Einzelkämpfen hängt von mehreren Faktoren ab. Zuallererst ist da (bei Vehikeln) der **Fahrer** zu nennen; ein Panzer mit Kämpfer-Besatzung verhält sich sehr viel ungeschickter als einer mit Schütze. Allgemein gilt: Die intelligenteren Robots bemerken feindliche Angriffe früher und reagieren somit schneller. Außerdem feuern sie akkurater; sie verrechnen den Weg und die Geschwindigkeit des Ziels mit der Schnelligkeit ihres Geschosses. Dieses »Vorhalten« beherrschen die dümmeren Varianten nicht.

Auch das **Terrain** ist wichtig, denn die Z-Einheiten versuchen, gegnerischen Geschossen auszuweichen. Wenn also bei einem Schußwechsel der eine Panzer auf der Straße steht, der andere jedoch auf Geröll, so hat erstere die besseren Chancen. Kanonen sollte man so plazieren, daß der Gegner sie über unwegsames Gebiet hinweg angreifen muß. Daraus leitet sich der Faktor **Bewegung** ab; eine sich bewegende Einheit hat immer Vorteile gegenüber stationären Truppen. Der letzte Punkt ist die **getroffene Stelle**. Schlägt etwa eine Rakete direkt neben einem Ziel ein, macht sie weniger Schaden, als wenn sie genau in der Mitte träfe, dazwischen liegen diverse Abstufungen.

Nehmen wir an, ein mittlerer Panzer attackiere einen schweren; beide seien auf demselben Untergrund und in Bewegung, und werden vom selben Robotertyp gesteuert. Ein mittlerer Tank hat eine Panzerung von 200, ein schwerer von 300. Die jeweiligen Geschosse verursachen bei einem Volltreffer 80 und 120 Schaden. Somit hat der mittlere Panzer kaum eine Chance, denn sein Gegner verfügt noch dazu über die höhere Reichweite. Die Schwäche des Boliden ist jedoch die langsame Bewegung (was das Ausweichen erschwert) sowie die geringe Schußfrequenz. Um den schweren Panzer zu knacken, sollte deshalb der mittlere zusammen mit einem leichten angreifen. Letzterer wird zuerst beim Gegner sein und diesen für etwa einen bis drei Schüsse beschäftigen. Der dahinter folgende kann so in aller Ruhe auf Feuerdistanz heranfahren. Wie aus den obigen Werten ersichtlich, benötigt er vier Volltreffer, um den Riesen zu knacken, und kann selbst einen wegstecken.

Die wichtigste Einheit: Scharfschützen

Wer seine ersten Z-Missionen spielt, wundert sich vielleicht über die lange Bauzeit von Schützen. Denn nicht nur Flammenwerfer und Laser-Robots haben bessere Waffen, sondern auch die billigeren Kämpfer. Dann bemerkt man den Intelligenzwert – klar, die Schützen sind ideale Fahrer! Stimmt, doch sie sind auch in ihrer eigentlichen Berufung extrem wertvoll: Von allen Ein-



Um das Hauptquartier explodieren zu lassen, muß es nur von einer einzigen, beliebigen Einheit betreten werden.



Jeeps gewinnen die meisten Kämpfe gegen Infanterie, sollten aber Ersatzfahrer dabeihaben!

heiten haben sie die besten Chancen, gezielt die Besatzung aus ihrem Kriegsgerät zu schießen, ohne letzteres groß zu beschädigen. Folgende Punkte beeinflussen dieses oft spielentscheidende »Leerräumen«:

Die **Intelligenz** des Fahrers entscheidet, wie oft und lange er aus seinem Panzer herausschaut – er kann nicht getroffen werden, solange er die Luke geschlossen hält. Indirekt ergibt sich daraus, daß Geschütze und Jeeps einfacher leergeräumt werden können. Je nach **Rüstungswert** (seinem eigenen, nicht der des Panzers!) überlebt der Pilot mehr Treffer durch Scharfschützen. Die **Feuerreichweite** des Ziels erlaubt es den Schützen oft, ihre Opfer ohne jede Gegenwehr zu bekämpfen (vor allem die beiden schwächeren Geschütze). Bei Raketenwerfern oder Haubitzen helfen hingegen nur mehrere Gruppen von Schützen, die gleichzeitig von verschiedenen Seiten kommen.

Das wichtigste ist jedoch die **Kombination** mit anderen Einheiten. Wenn man kurz vor den Scharfschützen einen Lockvogel gegen das Ziel los schickt, wird zuerst dieser attackiert, was den Schützen mehr Zeit schenkt. Beim Angriff auf Panzer unbedingt eine Infanterie-Einheit als Lockvogel verwenden, andernfalls schaut der Fahrer gar nicht erst aus der Luke!

Überlisten des Computergegners

Alle Roboter, egal ob eigene oder Computer-gesteuerte, werden immer versuchen, Flaggen und herumstehendes Kriegsgerät einzunehmen, auch wenn sie dabei beschossen werden. Über den Sinn dieser Regelung läßt sich streiten – was nützt es mir, wenn in einem Scharmützel mein letzter Robot nicht den letzten Gegner beschießt, sondern zuerst die Flagge einnimmt? Denn währenddessen wird er mit einiger Sicherheit besiegt, und der einzelne Feindrobot schnappt sich danach die Fahne. Andererseits kann man auf diese Weise einen Sektor oft gerade dann erobern, wenn eine neue Kampfeinheit fertig wird, die dann ihrerseits den Sektor zurückerobert – das Timing ist entscheidend.

Auch werden einmal anvisierte Gegner solange verfolgt, bis sie vernichtet sind. Im Gegensatz zu menschlichen Spielern macht der Computer ein gegebenes Angriffskommando nur in den seltensten Fällen wieder rückgängig. Dies läßt sich wunderbar ausnutzen: Eine schnelle Einheit (etwa ein leichter Panzer) fährt auf einen schweren Panzer des Computers zu. Sobald dieser reagiert, zieht man die Einheit stückweise auf eine Auffangstellung (dort warten beispielsweise ein eigener schwerer Panzer nebst Haubitze) zurück. Die nimmt den Gegner dann auseinander, während er sich um den – endlich still stehenden – leichten Panzer kümmert.

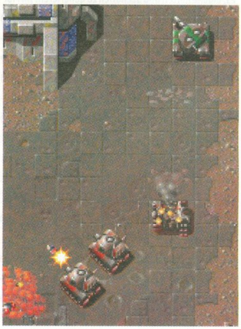
Ein zweiter Schwachpunkt der Computer-KI zeigt sich bei der Übernahme bereits produzierender Fabriken: Die von Ihnen festgelegte Produktion wird meist nicht geändert. Wenn Sie also berechtigte Hoffnungen haben, einen im Moment nicht zu haltenden Sektor innerhalb der nächsten Minuten zurückzuerobern, dann brechen Sie kurz vor Berührung der Sektorenflagge durch eine feindliche Einheit das momentane Bauvorhaben ab und wählen stattdessen das teuerste (also bei einer 5-Sterne-Fabrik den Raketenpanzer). Sollte schon die teuerste Einheit produziert werden, dann brechen Sie trotzdem ab und wählen die mit der zweitlängsten Produktionsdauer. So übernimmt der Gegner in keinem Fall die bereits investierte Zeit.

Spielentscheidend: die ersten Minuten

Starten Sie einen neuen Level. Schauen Sie sich in Ruhe die Position der Sektorenflaggen und herumstehenden Geschütze und Panzer an. Dabei schadet es nicht, die Vorgehensweise des Computers zu beobachten. Sodann wird neu gestartet und möglichst flink die Anfangsstreitmacht nach folgenden Richtlinien ausgeschickt: Die schnellsten Einheiten sollten entweder »im Vorbeigehen« benachbarte Sektoren und dann die weiter entfernten einnehmen oder sofort in Richtung der fernen Flaggen marschieren. Noch wichtiger ist jedoch die Einnahme alles irgendwie erreichbaren Kriegsgeräts! Es bringt nichts, dem Computer eine Flagge vor der Nase wegzunehmen, die man nicht verteidigen kann – zu Beginn benötigen auch die billigsten Einheiten etwa drei Minuten Bauzeit. Viele ihrer Truppen verhalten sich zudem recht dämlich, deshalb unbedingt Psychos und andere Niedrig-IQs in Etappen zu ihrem Ziel geleiten, um ihnen Umwege zu ersparen. Denken Sie daran, daß nur Infanterie Inseln einnehmen kann.

Am Anfang nur in begründeten Fällen auf eine teurere Produktion umschalten: Da zu Beginn nur wenig Truppen auf dem Feld sind, bringt ein leichter Panzer nach drei Minuten sehr viel mehr, als ein mittlerer nach fünf. Berechtigte Ausnahmen können Kanonen sein, wenn man in einem Sektor auf jeden Fall in die Rolle des Verteidigers gepreßt wird. Ansonsten zahlt sich Aggressivität aus: Der Computer hat mehr Material, um Sektoren einzunehmen. Wenn Sie nicht vor Erscheinen der ersten Neubauten mindestens gleichziehen, wird er Sie langfristig überrollen. Bedenken Sie: Ein fast fertiger Jeep, dessen Fabrik Sie in letzter Sekunde erobern, ist nicht nur ein Jeep mehr für Sie, sondern auch einer weniger für den Computer. So können schon kleine Siege das Kräfteverhältnis nachhaltig ändern.

Die wichtigste Regel: Speichern Sie, zumindest in den ersten fünf Spielminuten, nach jedem gewonnen Scharmützel ab. Benutzen Sie zwei Spielstände, denn oft gewinnt man an der einen Stelle einen Kampf, während gerade ein bis dato übersehener Jeep ins Hinterland zu einer unverteidigten Fabrik düst. Übersieht man das und hat nur einen Spielstand, muß man enervierenderweise ganz von vorne anfangen. (la)



Der schwere Panzer (oben rechts) wird sich zunächst um den vorderen der grünen Panzer kümmern. So hat der andere gute Chancen, das Scharmützel siegreich zu beenden.

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

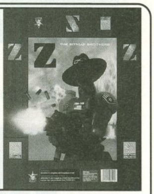
Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller! "Z"

Erscheinungstermin Mitte/Ende August!
Deutsche Version
DM 74,99



CD-ROM

Titel		Preis
7th Guest	DA	19,99
5th Musketeer	DV	67,99
After Life	DA	74,99
AH - 64 Longbow	DV	79,99
Alone i. t. dark T. 1-3	DV	69,99
Anvil of Dawn	DV	69,99
Arcade Amerika	DA	29,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Azarel Tears	DVx	69,99
Bad Mojo	DV	79,99
Baku Baku	DA	54,99
Baphomets Fluch	DVx	74,99
Batmann Forever	DA	69,99
Battle Isle 3	DV	64,99
Battle Race	DA	69,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	DV	49,99
Blood and Magic	DV	i.V.
Blown Away	DV	74,99
Caesar 2	DV	74,99
Central Intelligance	DAx	74,99

CD-ROM

Titel		Preis
Made in Germ. Compil.	DV	39,99
Manic Karts	DA	29,99
Martini Racing	DV	24,99
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	DV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DV	39,99
Mega Pack 5	DA	79,99
Mega Race 2	DV	54,99
MissionForce Cyberstorm	DV	84,99
Monopoly	DV	59,99
Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Normality	DV	74,99
Offensiv - HSV	DV	59,99
Offensiv-Bay. München	DV	59,99
Offensiv - Düsseldorf	DV	59,99
Offensiv - Schalke	DV	59,99
Offensiv - Bielefeld	DVx	59,99
Offensiv - Dortmund	DVx	59,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Civilization 2	DV	79,99
Civil War General	DV	79,99
Command & Conquer	DV	79,99
Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	DVx	89,99
Command Aces/Win.95	DV	74,99
Conquerer A.D. 1086	DV	74,99
Conquest o.t. New World	DV	78,99
Cronicle o. t. Sword	DV	74,99
Crusador No Regert	DVx	64,99
Cyberia 2	DV	69,99
Daggerfall	DVx	79,99
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 3	DVx	39,99
Death Gate	DV	74,99
Deadline	DV	39,99
Der Produzent	DV	74,99
Die große Schlacht in den Ardennen	DV	69,99
Die Hard Trilogy	DVx	74,99
Die Schlümpfe	DV	69,99
Descent 2	DA	78,99
Destruction Derby	DA	84,99
Diabolo	DVx	84,99
Die Fugger 2	DV	74,99
Die Siedler 2	DV	69,50
Discworld	DV	74,99
Dungeon Keeper	DVx	74,99
Earth Siege 2	DV	79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99
Elisabeth 1	DV	89,99
Euro 96 Soccer	DV	74,99
F1 Manager	DV	69,99
Fantasy General	DV	69,99
Fast Attack	DV	64,99
Fifa Soccer 96	DV	79,99
Firefight	DA	59,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Formula One Gr.Prix 2	DV	104,99
Gabriel Knigt 2	DV	77,99
Gear Head	DV	49,99
Gender Wars	EV	49,99
Golden Gate Killer	DVx	69,99
Hard Line	DVx	59,99
Heart of Darkness	DVx	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	54,99
Hugo 3	DV	64,99
Hugo 4	DVx	67,99
Hugo Screensaver	DVx	34,99
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance 2	DV	i.V.
Lemmings Paint Ball	DA	29,99
Lighthouse	DV	84,99
Load Star	DAx	77,99

Titel		Preis
Olympic Games	DA	67,99
Olympic Soccer	DA	67,99
Pax Imperia 2	DV	i.V.
PGA European Tour	DA	79,99
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Phantasmagoria 2	DV	i.V.
Pole Position	DV	87,99
Powerplay Hockey	DA	59,99
Privateer 2	DV	i.V.
Pro Pinball the Web	DA	49,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quake	DAx	74,99
Rebel Assault 2	DV	79,99
Return Fire WIN 95	DV	79,99
Return of Arcade	DA	i.V.
Riddle of Master LU	DV	74,99
Ripper	DV	79,99
Rivers of Dawn	DA	67,99
Schleichfahrt	DVx	77,99
Shannara	DV	69,99
Shell Shock	DV	59,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Thunder	DV	89,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Tower	DV	74,99
Sonic	DAx	49,99
Space Bugs	DV	64,99
Space Hulk 2	DA	79,99
Speed Haste	DA	59,99
Star Gate	DVx	44,99
Star Trek Klingon	DA	67,99
Star Trek Tech. Manuel	DV	69,99
Star Wars Collection	DV	54,99
· Rebell Assault 1		
· X-Wing		
· Star Wars Screensaver		
Stonekeep	DV	84,99
S.T.O.R.M.	DV	79,99
Strike Base	DV	54,99
Syndicate 2 / Wars	DV	79,99
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Terra Nova	DA	69,99
Terra Nova	DVx	69,99
Terminator Future Shock	DV	69,99
The Dig	DV	74,99
Think X	DV	39,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	DV	69,99
Time Commando	DVx	74,99
Tilt	DA	51,99
To Shin Den	DV	64,99

Unsere Hit's!



Formula One Grand Prix 2

Deutsche Version
nur DM 104,99

Oder im Komplett-Set:
Form. One Grand Prix 2 + Form. One Grand Prix 1 + Thrustm. Lenkrad T2 mit Gas- und Bremspedale
DM 299,99

Command & Conquer 2 "Red Alert"

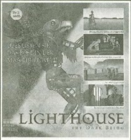
VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!
Deutsche Version
Erscheinungstermin Anfang September
nur DM 89,99

Virtua Figther

Deutsche Anleitung
nur DM 74,99

Gender Wars

Englische Version
nur DM 49,99



LIGHTHOUSE

Deutsche Version
nur DM 84,99



MISSION FORCE CYBER STORM

Deutsche Version
nur DM 84,99

Quake

Deutsche Anleitung
Erscheinungstermin Ende August!
nur DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
Torrins Passage	DV	79,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Urban Runner	DV	69,99
Vollgas	DV	54,99
Viking Conquest	DV	67,99
Virtual Karts	DV	19,99
Virtua Fighter	DA	74,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warhammer	DV	69,99
Westwood Compilation:	DV	69,99
• Kyrandia 1 - 3 • Dune 2		
• Lands of Lore		
Wing Commander 4	DV	79,99
Worms	DV	64,99
Worms Data	DV	34,99
Zorck Nemesis	DVx	84,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
Aces over Europe	DV	19,99
Albion	DV	34,99
Alone in the Dark 1	DV	24,99
Armored Fist	DV	29,99
Ascendancy	DV	49,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	DV	29,99
Caesar 1	DA	19,99
Chewy ESC from F5	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusador No Remose	DVx	29,99
Daedalus Encounter	DV	24,99
Das schwarze Auge 1	DV	24,99
Das schwarze Auge 2	DV	24,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Die Siedler 1	DV	34,99
Dune 2	DV	29,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Fifa Soccer 95	DV	29,99
Flight o.t. Amaz. Queen	DV	39,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Iniana Jones 4	DV	29,99
Indy Car Racing 1	DA	19,99
Jagged Alliance	DV	29,99
Kings Quest 7	DV	39,99
Knights of Xentar	DV	29,99
Lands of Lore	DV	29,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Load Runner	DV	29,99
Lost Eden	DV	19,99
Lost in Time 1 + 2	DV	19,99
Magic Carpet 1+Data	DV	29,99
Maniac Karts	DA	29,99
Monkey Island 1	DV	24,99
Monkey Island 2	DV	24,99
Nascar Racing	DA	24,99
NHL Hockey 95	DA	29,99
Noctropolis	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	34,99
PGA 486	DAx	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Populus+Power Mong	DA	29,99
Power House	DV	34,99
Privateer+Data	DA	29,99
Rebel Assault 1	DV	34,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsslesheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shadow of the Comet	DV	24,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Space Hulk	DV	29,99

Weitere Angebote

Titel		Preis
Space Quest 4	DA	19,99
Space Quest 6	DV	34,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Steel Panther	DV	39,99
Strike Command.+Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
Theme Park	DV	29,99
Ultima Underworld 1+2	DA	29,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Wing Armada	DA	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X - Wing	DV	29,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele
und Zubehör in großer Auswahl.

Sony Playstation z.B.:

Titel		Preis
Earthworm Jim 2	DV	89,99
Fade to Black	DV	89,99
Impac Racing	DA	84,99
Olympic Games	DA	79,99
Powerplay Hockey	DA	79,99
Pro Pinball the Web	DA	84,99
Resident Evil	DV	89,99
Ridge Racer Revolution	DA	94,99
Space Hulk Blood Chapter	DA	89,99
Syndicate 2 Wars	DVx	89,99
Tilt	DV	79,99
Time Commando	DVx	89,99
To Shin Den 2	DA	99,99
Track + Fields	DA	99,99

Zubehör

Artikel	Preis
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	219,99

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Strategiespiel für Fortgeschrittene

AFTERLIFE



Die Spielwelt läßt sich in mehreren Zoom-Stufen betrachten. Bei der Installation haben Sie außerdem die Wahl zwischen fünf Auflösungen. Hier im Bild: himmlische Aussichten bei 1280 mal 1024 Pixeln.

Gute Spieler kommen in den Himmel, Afterlife-Spieler kommen überall hin. LucasArts bietet bei seinem »SimJenseits« eine verantwortungsvolle Stelle im Seelen-Management an.

Privatisierungen sind in. Alle reden vom schlanken Staat und fragen nach dem Sinn des Beamtentums für Friedhofswärter. Da sollte es niemanden verwundern, daß auch im Jenseits die Kräfte der freien Marktwirtschaft walten. Für jeden bewohnten Planeten im Universum gibt es eine eigene Walhalla-Struktur, bestehend aus Himmel und Hölle. Seelenverwaltung und Reinkarnation obliegen einem Manager, der die Personalkosten von Engel und Dämonen in den Griff bekommen muß.

Eine Satire über das Leben nach dem Tod mit einem Aufbau-Strategiespiel zu kreuzen, erfordert schon einiges an Wagemut. »Afterlife«-Designer Michael Stemmle gehört für sein unwiderstehlich originelles Szenario erst einmal abgeknutscht. Der Spieler bekommt den Job als »Himmel & Hölle«-Manager eines fernen Planeten (... und damit der nächstgelegene Erzbischof hinter Afterlife ja keine Blasphemie wittert, handelt es sich laut Handbuch ausdrücklich NICHT um die Erde). Jetzt nur noch einer von drei Schwierigkeitsgraden gewählt, dann kann es mit der himmlischen Aufgabe losgehen. Es erwartet Sie aber kein schläfriger Repräsentantenposten, bei dem man seine Diäten selber erhöht. Die ewigen Jagdgründe erinnern vielmehr an den höchst irdischen Ablauf von »Sim City 2000«.



Regeln bringt Segen: Die Einstellungen aller Gebäude sollten immer wieder geprüft und korrigiert werden.

Himmel und Hölle sind anfangs äußerst leer. In jeder Spielwelthälfte richten Sie Zonen für die Behandlung der sieben Todsünden (Hölle) oder der gegenteiligen Tugenden (Himmel) ein. Diese Areale werden dann noch mit Straßen ans Tor angeschlossen, zu dem frisch verstorbene Seelen hereinjetten. Jede Sünde/Tugend wird durch eine Farbe repräsentiert. Sehen Sie beispielsweise in der Hölle rote Salzstangen herumgeistern, handelt es sich um Seelen, die keinen Platz mehr zum Abdienen der Sünde »Zorn« finden. Schnell ein Grundstück entsprechend ausfüllen, und schon haben die wandernden Geister ihren Seelenfrieden. Um die Reinkarnation abzuschließen, müssen Sie eine Art Seelen-Station einrichten und eine Bahnverbindung zum nächsten



Wie macht sich mein kleines Paradies? Die Entwicklungskurven verraten, daß wir erst vor kurzem den Break Even beim Seelen-Management schafften.

IM VERGLEICH

	SIM CITY 2000	SIEDLER 2	AFTERLIFE
Präsentation	Gut	Gut	Durchschnitt
Spieltiefe	Gut	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Komfort	Sehr gut	Gut	Gut
Multiplayer	nicht v.	Durchschnitt	nicht v.
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★

Afterlife ist nicht gerade das Elysium in Sachen Götterspiele; himmlische Unterhaltung bringt nur das Vorbild SimCity 2000. Wer lieber mit höchst irdischen Wirtschaftskreisläufen konfrontiert wird, bekommt bei den emsigen Echtzeit-Siedlern viel Spaß fürs Geld geboten.





Burn, baby, burn: Die Katastrophe »Disco Inferno« schadet der höllischen Infrastruktur.



Wir bauen uns ein Jenseits, Teil 1: Ohne Pforten können die Seelen nicht rein.



In unserer geräumigen Hölle ist als nächstes »zoning« angesagt. Für jede der sieben Todsünden gibt es eine andere Farbe.



Sobald wir für Straßenanschluß an die Pforte gesorgt haben, erfüllen die ersten Seelen unsere Zonen mit Leben. Farbsäulen repräsentieren Besucher, die keinen Sündenpfuhl-Platz ergattert haben – also fleißig weiterbauen.

Karma-Portal verlegen. Jetzt stimmt unser Kreislauf: Nachdem eine Seele ihre Zeit im Jenseits abgebrummt hat, kann sie wieder auf den Planeten zurückgeschickt. Die höheren Mächte, die uns angeheuert haben, erwarten natürlich einen soliden Profit. Für jede verarbeitete Seele landet etwas Kleingeld auf unserem Konto. Doch nicht nur der Bau neuer Areale für Sünden und Tugenden haut finanziell rein. Die Betreuung der Verstorbenen ist höchst personal-intensiv. Engel und Dämonen müssen anfangs »angeheuert« werden und sind dann entsprechend teuer. Durch den Bau von Trainingszentren kommen wir allmählich zu eigenem Personal. Aber Vorsicht vor hemmungsloser Ausbildung; arbeitslose Jenseitsler machen Zoff.

Der Planet wächst und entwickelt sich, immer mehr Seelen bringen uns in die Gewinnzone. Langsam wird die Verwaltung der einzelnen Areale aufwendig. Mit einem Schieberegler wird nachjustiert, wieviel Prozent der Kapazität eines Felds für vorübergehende und permanente Seelen verwendet wird. Wer genug Geld hat, gönnt sich die Hilfe des »Macro-Managers«, der per Mausklick alle Einstellungen wieder optimal justiert.

Neben dem »Endlos-Spiel« gibt es fünf Szenarien mit bestimmten Aufgaben. Gelegentliche Katastrophen suchen immer wieder unser Jenseits heim. Diese Zufallsereignisse lassen sich auch ausschalten, doch die Bestrafung ist empfindlich: Jede Seele bringt nur noch das halbe Geld. Witzig anzusehen sind die Desaster allemal. Beim »Disco Inferno« zertrampelt ein swingender Satan Teile der Hölle, während die »Birds of Paradise« ihre Exkremente auf himmlische Installationen herabregnen lassen. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT ★★★

Wenn das Leben nach dem Tod so enttäuschend ist wie Afterlife, dann wünsche ich uns allen viel Ausdauer beim Verweilen in irdischen Gefilden. LucasArts' erster Ausflug ins strategische »Götterspiel«-Nirwana begeistert mit einer überirdisch witzigen Idee. Deren Ausführung läßt aber zu wünschen übrig: Etwas mehr als einen mittelmäßigen SimCity-Clone hatte ich schon erwartet.

So liebevoll die Belohnungs- und Bestrafungs-Gebäude für die herumschwirrenden Seelchen auch sind; spielerisch wirkt vieles aufgesetzt und paßt nicht so recht. Das regelmäßige Nachjustieren jedes einzelnen Feldes ist schlichtweg nervig und die Automatikfunktion ziemlich teuer. Negativ auch das Fehlen jeglicher Multi-Player-Optionen und die oberflächliche Anleitung (großzügigerweise mit ein paar Kostproben aus dem amerikanischen Player's-guide-Buch – frohes Nachkaufen). Nützlich hingegen die Online-Helfer Jasper und Aria, die aufmerksam machen, an welchen Ecken es nicht optimal flutscht.

Auf Dauer passiert nicht viel. Es kommen immer mehr Seelen an, der Laden wird größer, Gebäude werden erweitert. Aber während ich bei SimCity 2000 diebische Freude daran habe, die Entwicklung einer Stadt zu steuern, ist die Afterlife-Expansion eher abstrakter Selbstzweck. Wer sich an wachsenden Einnahmen und reichlich Diagrammen erfreuen kann: Bitte schön, der Zahlensalat-Tiefgang ist o.k. Doch die einst geschürten Spielspaß-Hoffnungen werden im grauen Jenseits-Alltag nur halb erfüllt.

AFTERLIFE

Hersteller:	LucasArts	**Hardware:**	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Sprache:**	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

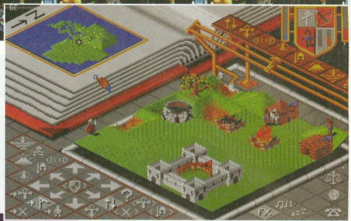
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★ **MONIKA:** ★★ **MICHAEL:** ★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★

Götterspiele im Vergleich

GÖTTERSPEISE



Stammvater Nummer 1: »Populous« von Bullfrog.



Stammvater Nummer 2: »SimCity« von Maxis.

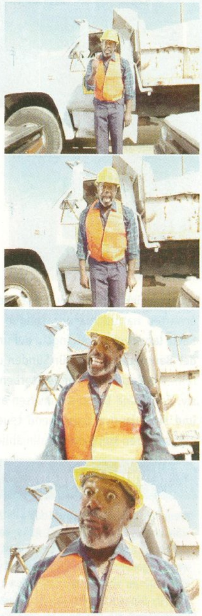
Kleiner Mausklick, große Wirkung. Spielwelt-Planung mit Echtzeit-Thrill bietet das immens populäre Genre der »Götterspiele«. Welche Klassiker bringen mehr Leben auf den Bildschirm als »Afterlife«?

Bon Jovi trällert bescheiden »Hey God«, der PC-Spieler maßt sich diesbezügliche Autorität selber an. »Götterspiele« sind ein besonders beliebtes Schublädchen innerhalb des Strategie-Genres. Selbst eine Firma wie LucasArts wagt sich diesen Monat mit »Afterlife« in jenes Gefilde vor. Gerade weil das mit Spannung erwartete Programm nicht alle Erwartungen erfüllte, wollen wir uns die Götterspiele einmal näher ansehen. Wo kommen sie her? Wo gehen sie hin? Und warum können sie so verflixt viel Spaß machen?

Es kam vom Amiga

Im Jahr 1989 wurde nicht nur ein gewisses Mauerwerk in Berlin obsolet, auch den Spieldesignern war irgendwie nach Umbruch zumute. Strategie galt bis dato als absolutes Nischengenre – häßlich und kompliziert ohne Ende. Dann wurde revoltiert: Zwei Programme erschienen zunächst für den Amiga, welche als Großväter aller modernen »Götterspiele« gelten.

In England hatten Peter Molyneux und seine Bullfrog-Kollegen die absonderliche Idee, den Spieler zu einer göttlichen Macht zu befördern. Katastrophen auslösend und Bauland plättend bekämpfte man ein gegnerisches Volk. Das Wachstum der eigenen Gesellen wurde hingegen gefördert. Der neuartige Grundkniff: Der Spieler steuert nicht seine einzelnen Männchen. Vielmehr fummelt er an den Rahmenbedingungen herum. Die detaillierten Abläufe (Männchen baut Hütte, Männchen bekämpft Gegner) laufen dann automatisch ab. Daß die Ereignisse in Echtzeit stattfanden, war eine echte Revolution. Bis dahin waren Strategiespiele eine starre Sache, bei der Rundenergebnisse berechnet wurden. Andere Seite vom großen Teich, anderes Thema, gleiche spielerische Kernidee. Um ihr Spiel »SimCity« zu vermarkten, gründete ein Häuflein Programmierer die Firma Maxis. Hier schlüpft man in die Rolle eines Städteplaners, der Flächen für Wohnungen, Geschäfte oder Fabriken freigibt. Ob und wer sich im Detail ansiedelt, wird vom Programm berechnet. Wie bei Populous kümmert sich der Spieler um die Rahmenbedingungen und studiert dann entzückt die Auswirkungen seiner Entscheidungen.



Anfang 1994 kreuzte Interplay das Ur-SimCity mit kauzigen Videoclips. Doch Götterspiel-Käufer sind resistent gegen Multimedia-Müll.

Die Auswirkungen dieser beiden Programme auf die Software-Welt waren umwälzend. Bullfrog und Maxis mutierten quasi über

Nacht zu Superstars der programmierenden Welt. Spieler (... und andere Spieldesigner) kamen auf den Geschmack: Die Ursache-und-Wirkung-Masche hat einen besonderen Reiz und verheißt ungeahnte Schübe an Langzeit-Motivation.

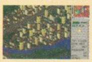
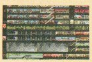
Interplay war von den ersten Sim-Spielen so beeindruckt, daß man Maxis die Rechte für die CD-ROM-Umsetzungen abkaufte. Die multimedial aufgepeppte Sim-City-Version wollte keiner so recht haben: Als sie Anfang '94 auf den Markt kam, war das Vorbild schon ein paar Jahre alt. Und nur wegen ein paar ollen Videoclips lohnt sich der Kauf kaum, zumal SimCity 2000 schon in den Startlöchern im Anmarsch war.

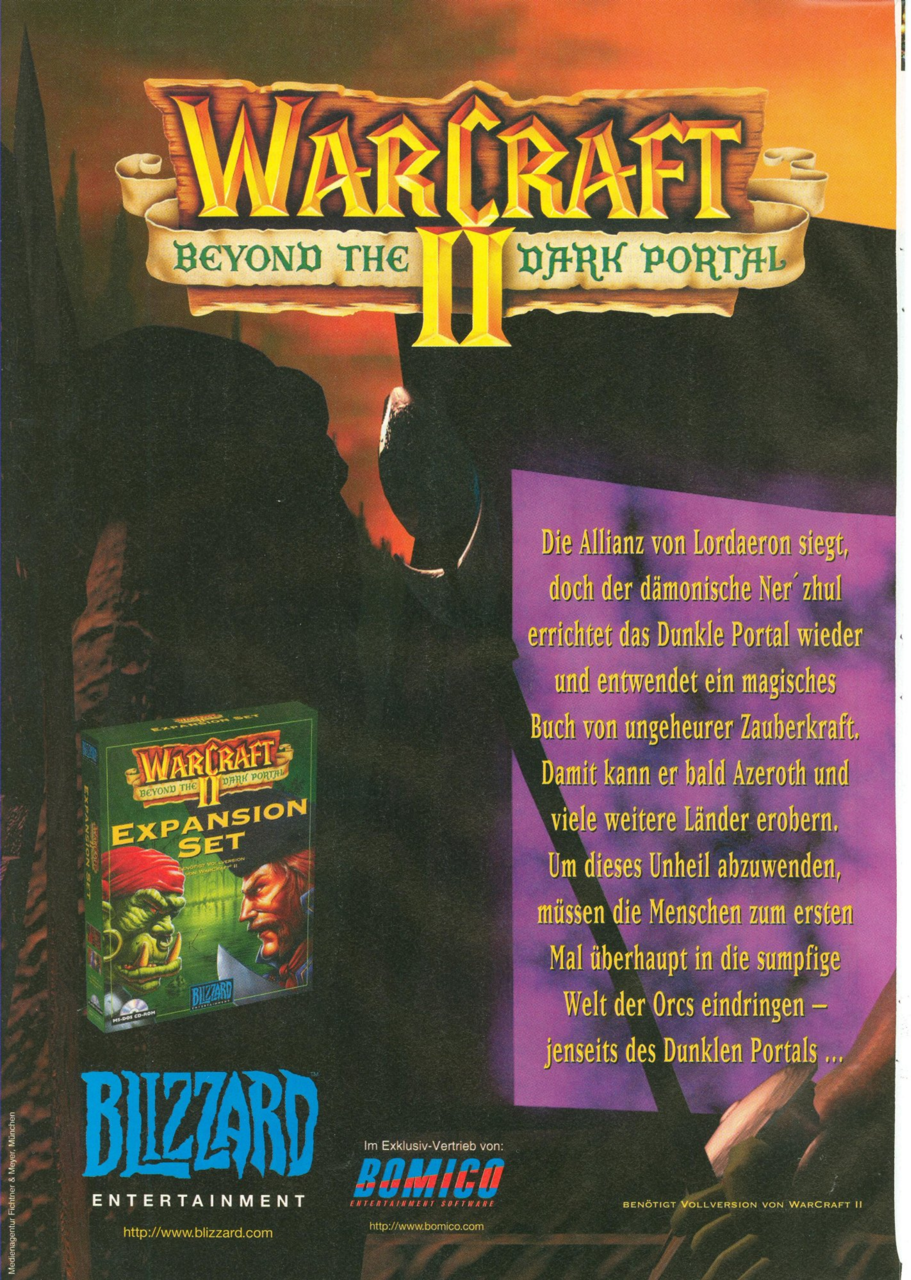
Die liebe Verwandtschaft

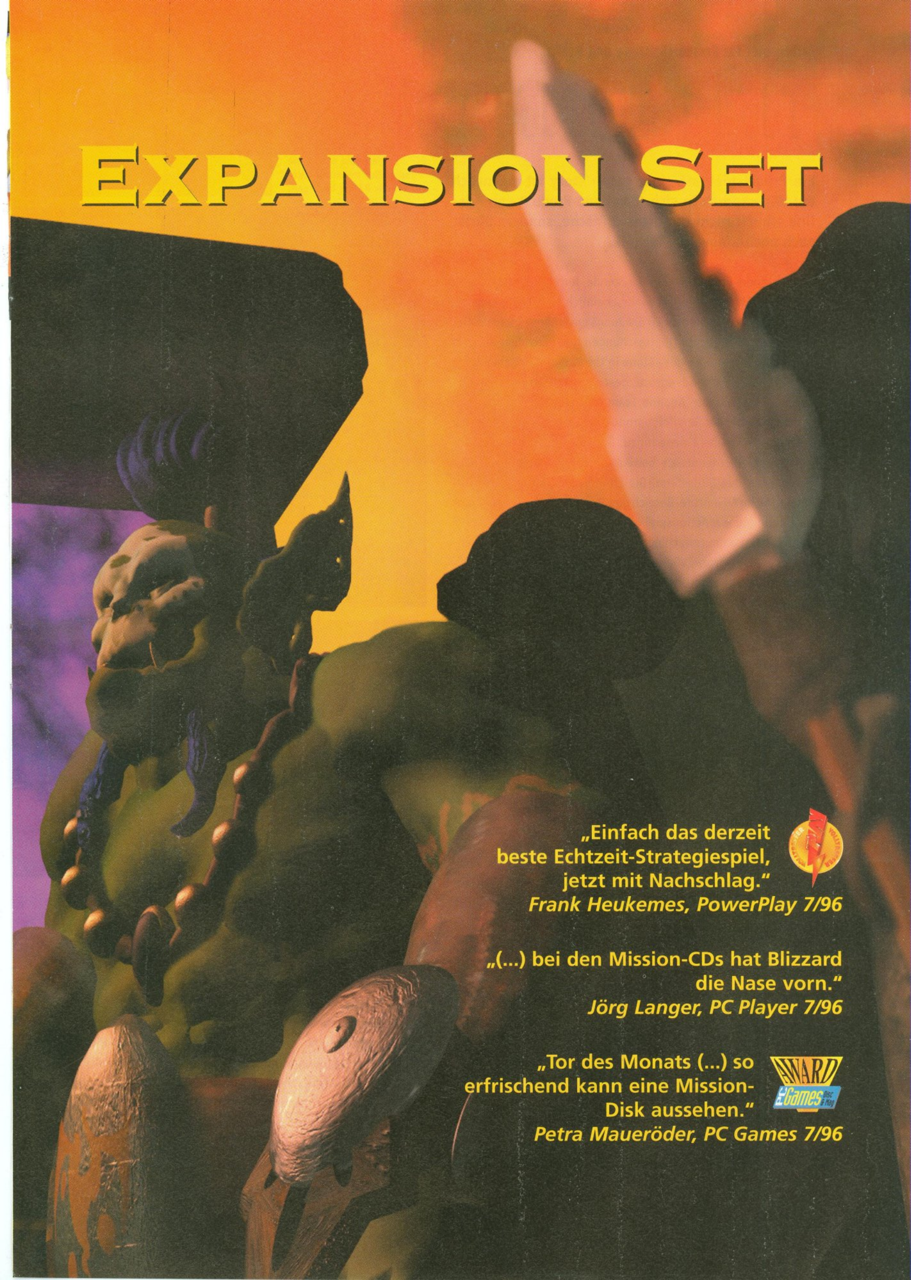
Wer sich an SimCity 2000 & Co. erfreuen kann, sollte auch mal in ähnliche Strategie-Sparten reinschnuppern. Enge Verwandte der Götterspiele sind Aufbau-Strategiespiele wie »Railroad Tycoon« oder »Civilization«. Auch hier berechnet das Programm Faktoren wie etwa das Wachstum einer Stadt basierend auf gewissen Rahmenbedingungen. Im wesentlichen konzentriert man sich aber mehr auf Details wie das Bewegen einzelner Einheiten. Außerdem findet der Spielablauf rundenweise und nicht in Echtzeit statt.

Reichlich Echtzeit-Hektik bieten hingegen die Eroberungsspiele »Command & Conquer« oder »Warcraft 2«. Hier gibt es sogar einige Aufbau-Elemente; kümmert man sich nicht um Rohstoffe, können die Fabriken keine weiteren Truppen produzieren. Doch auch hier liegt der spielerische Schwerpunkt nicht auf globalen Entscheidungen, sondern beim Einheiten-Einsatz. Und solche Details des Tagesgeschäfts vertragen sich nun einmal schlecht mit der Definition eines Götterspiels ... **(hl)**

DIE 10 GEBOTE

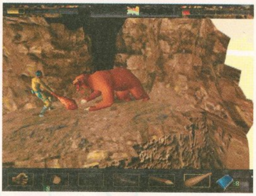
	Platz	Titel	Hersteller	Kurzbeschreibung	Göttliche Wertung
	1.	Sim City 2000	Maxis	Die klassische Städtebau-Idee wurde für diese Neuauflage perfektioniert. Zeitgemäße Grafik, enorme Spieltiefe; Faszination und Bedienung sind top.	★★★★★
	2.	Die Siedler 2	Blue Byte	Bauen Sie Straßen und Fabriken; niedliche Wuselmännchen ackern sich dann einen ab. Nur mit sorgfältiger Planung gelingt ein effizienter Wirtschaftskreislauf.	★★★★
	3.	Theme Park	Bullfrog	Aufbau und Pflege eines Vergnügungsparks. Je besser Sie planen, desto mehr Besucher kommen - und desto mehr Geld lassen die Kunden an ihren Buden.	★★★★
	4.	Transport Tycoon	Microprose	Statt einer Stadt bauen wir Verkehrswege, um zahlreiche Dörfer und Metropolen miteinander zu verbinden. Tip: Kaufen Sie die verbesserte Deluxe-Edition von '95.	★★★★
	5.	Populous 2	Bullfrog	Die Fortentwicklung des klassischen Götterspiel-Vaters Populous gibt es mittlerweile als Billigspiel. Grafisch etwas überholt, aber immer noch spaßig.	★★★★
	6.	A4 Networks	Infogrames	Jüngster Sproß der A-Train-Serie aus Japan. Komplizierter Schwager von SimCity: mehr Details, aber bei weitem nicht so liebevoll und motivierend designt.	★★★
	7.	SimTower	Maxis	Hochhaus-Management: Nur wenn die Mieten stimmen und die Aufzüge flutschen, ziehen Mieter in Ihren Wolkenkratzer ein. Nette Idee; auf Dauer etwas wenig los.	★★★
	8.	Capitalism	Interactive Magic	Rohstoffe plündern, Handel treiben, Geld verdienen. Die trockene Wirtschafts-Simulation bietet Echtzeit-Spannung – dadurch halbwegs Götterspiel-kompatibel.	★★★
	9.	Afterlife	LucasArts	SimCity-Clone, der die Gebäudeplanung in Himmel und Hölle verlegt. Für ein paar Lacher gut, aber dröselig designt: zuviel Monotonie.	★★★
	10.	SimIsle	Maxis	Forschungs-Strategie von Intelligent Games rund um ökologisch fragile Inselchen. Hat mit dem »Ursache und Wirkung«-Prinzip nur noch wenig am Hut. Langweilig.	★★


WARCRAFT II
BEYOND THE DARK PORTAL
Die Allianz von Lordaeron siegt, doch der dämonische Ner´zhul errichtet das Dunkle Portal wieder und entwendet ein magisches Buch von ungeheurer Zauberkraft. Damit kann er bald Azeroth und viele weitere Länder erobern. Um dieses Unheil abzuwenden, müssen die Menschen zum ersten Mal überhaupt in die sumpfige Welt der Orcs eindringen – jenseits des Dunklen Portals ...
WARCRAFT II BEYOND THE DARK PORTAL
EXPANSION SET
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
BENÖTIGT VOLLVERSION VON WARCRAFT II
Medienagentur Fichtner & Meyer, München


EXPANSION SET
„Einfach das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel, jetzt mit Nachschlag.“
Frank Heukemes, PowerPlay 7/96
„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard die Nase vorn.“
Jörg Langer, PC Player 7/96
„Tor des Monats (...) so erfrischend kann eine Mission-Disk aussehen.“
Petra Maueröder, PC Games 7/96
AWARD
PC Games

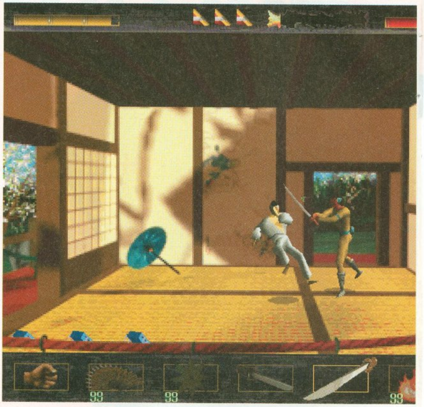
Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

TIME COMMANDO



Diese Keule macht 'ne Beule! Nur mit Ihrer Hilfe ist der Bär zu besiegen.

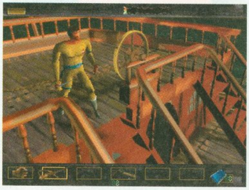
Ein Prügelspiel mit einer guten Story ist eigentlich ein Widerspruch in sich. Das neue Produkt von Adeline schafft nicht nur diese Grätsche, sondern bietet auch noch innovative Technik.



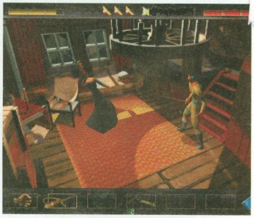
Das japanische Mittelalter ist eine der grafisch schönsten Zonen. Hier geht es in einem echten Dojo rund.

Wer einem Prügelspiel eine packende, fortlaufende Handlung verpaßt, kommt höchstwahrscheinlich aus der Adventure-Ecke. Aber Eckensteher waren die Jungs um Frederick Raynal nie, sondern stets für echte Überraschungen gut. Nachdem ihr Chef bereits bei Infogrames mit »Alone in the Dark« für frischen Wind im Bereich Action-Adventure gesorgt hatte, ruhte das im Anschluß gegründete Adeline Team sich nicht auf seinen Lorbeeren aus. Mit der Nachfolgeproduktion »Little Big Adventure« verdiente es vielmehr neue hinzu. Die Polygon-Figuren der isometrischen Abenteuerwelt bewegten sich in beeindruckender Manier über den Bildschirm. Die Erfahrungen, die man mit 3D-Animation im Adventure-Bereich gewann, haben die flotten Franzosen nun auf ein Actionspiel übertragen.

Während die Computerfachleute unserer Zeit sich mit »Dark Avenger«, »Saddam Virus«, »Generic« und ähnlich unangenehmen PC-Virenprogrammen herumschlagen, stehen den Entwicklern der Zukunft ganz andere Gefahren ins Haus: Dank der enormen Leistungsfähigkeit neuer Computertechnologien können komplette Welten als Hologramm dargestellt werden. Dies wird unter anderem zum Bau eines Simulators benutzt, der militärische Rekruten ausbilden soll, indem sie in verschiedenen virtuellen Zeitzonen zu Kämpfen antreten. Doch kurz vor Fertigstellung des Simulators schmuggelt ein Saboteur ein äußerst gefährliches Virus ins System, das die gesamte Hologrammtechnologie negativ beeinflußt. Debugging-Spezialist Stanley macht sich anläßlich des ertönenden Großalarms unverzüglich auf den Weg zum Computerzentrum. Dort existiert anstelle von Peripheriegeräten und CPU nur noch eine überdimensional angewachsene Zeithülle. Als Stanley ihre äußere Fläche berührt, wird er von einem Sog erfaßt und findet sich plötzlich inmitten der virtuellen Welt des virenverseuchten Rechners wieder. Jetzt fällt ihm (und damit dem Spieler) die Rolle eines menschlichen Antiviren-Programms zu.



Der Held an Bord eines spanischen Schiffes. (320 x 240)



Im Zeitalter der Eroberer greifen sogar die Ladies zum Degen.



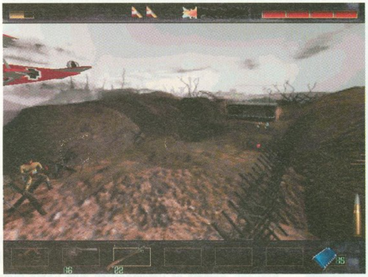
Vor imposanter Kulisse tritt Stanley im altertümlichen Rom gegen eine halbe römische Phalanx an.

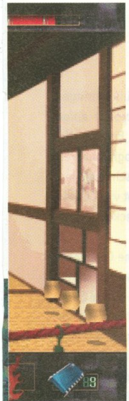
Im Unterschied zu konventionellen Prügelspielen ist Time Commando in acht Welten mit je zwei eigenständigen Levels gegliedert. Anstatt in abgeschlossenen Arenen bewegen Sie den Polygon-Charakter durch einen vorberechneten 3D-Film-Hintergrund. Wenn Stanley den Bildschirmrand erreicht, läuft der Film im Hintergrund weiter, die Perspektive verändert sich, und neue Teile des Levels kommen ins Bild.

Zwei Leisten oberhalb und unterhalb des Hauptscreens informieren Sie über Stanleys Energie, Anzahl von Leben, Zeitvorrat und Feindenergie (oben), sowie Munitionsvorrat, Waffen und

Spiele-Test

In »Modern Wars« muß Stan sogar mit Luftangriffen rechnen.







Im futuristischen Zeitalter hat es Ihr Kämpfer stilgerecht mit »Walkern« zu tun.



gesammelte unverseuchte Speicherbausteine (unten). Der Spieler führt den Helden entweder per Tastatur oder via Joypad durchs Geschehen. Die Tastatur-Steuerung ist gewöhnungsbedürftig: Mit den Cursor-Tasten wird Stanley bewegt, um zu springen, muß die »Alt«-Taste festgehalten werden, während man die Sprungrichtung mit den Cursor-Tasten wählt. Gekämpft wird durch Festhalten der »Strg«-Taste zusammen mit den Richtungstasten: Oben, Links und Rechts stehen für Schlagarten, Unten hingegen für eine defensive Pose. Bei Wurf- und Schußwaffen erscheint mit Druck auf »Strg« ein Fadenkreuz, welches Sie mit den Cursortasten bewegen. Zwischen den Waffen wählen Sie mit »X« und »Y«, ein Druck auf die Leertaste veranlaßt Stanley, seine Umgebung nach versteckten Extras abzusuchen. Wird er dabei fündig, öffnet sich beispielsweise die Tür zu einem Bonusraum oder einfach ein Durchgang zum nächsten Gegner. Das Unangenehmste an der Räumaktion ist der Zeitdruck, da das Virus beständig sein Ziel der völligen Kontaminierung verfolgt. Also muß Stanley sich schleunigst durch sämtliche acht Zeitzonen kämpfen, um in der neunten mit dem Übeltäter abzurechnen.

Ihre Zeitreise beginnt in der Steinzeit und entsprechend spartanisch ist Ihre Ausrüstung. Die ersten Gegner, Neandertaler, müssen Sie noch mit bloßer Hand bekämpfen, ehe Sie später Steine finden oder von einem der Besiegten eine primitive Keule ergattern. Je Level können Sie bis zu fünf verschiedene Waffen in Ihrem Inventar verstauen, die Sie bei Bedarf abwechselnd einsetzen. Ein riesiger Braunbär läßt sich zum Beispiel durch ein paar Steinwürfe kaum beeindrucken. Die virtuellen Bewohner jeder Zone verfügen über unterschiedlich große Kräfte und Waffen, genauso verschieden ist der Ärger, den sie bereiten. Häufig bekommen Sie es sogar mit mehreren Angreifern gleichzeitig zu tun. In Rom werden Sie beispielsweise von vier Soldaten zugleich attackiert; deren Centurion (auf einem Pferd) greift später auch noch ein. In einigen Situationen verbünden sich sogar zweierlei Gegnertypen gegen Sie, wie etwa Neandertaler und Raubkatze.

Die Wirkung von Treffern ist nicht nur am Energiebalken abzulesen: Wenn Ihr Kämpfer Schläge einstecken muß, wird er zurückgeschleudert, was am Rande eines Abgrundes fatale Folgen hat. Wenn Sie Ihrerseits einen Opponenten endgültig niedergestreckt haben, löst er sich mit einem Schnipseleffekt in virtuelles Wohlgefallen auf. Es fließt kein Tropfen Blut, schließlich sind die Gegner nur holographische Computerdaten. Die Waffen bleiben zum Aufsammeln übrig.



Nicht nur Feinde erschweren Ihren Weg, auch einige fiese Fallen lauern. Da werden Sie mit Töpfen beworfen, treten auf Bodenplatten, aus denen Speerspitzen hervorstechen oder müssen einem gigantischen Pendel ausweichen. Abgesehen davon, daß diese Fallen an den Kräften zehren, erschweren Sie den Zugang zu den begehrten Speicherchips. Zum Ausgleich des Kräftehaushaltes tragen goldene Energiewürfel bei. Sie sind entweder offen im Gelände zu finden oder müssen von Stanley in Bonusräumen und geheimen Verstecken entdeckt werden. Noch rarer gesät sind sogenannte Batterien, mit deren Hilfe Sie den Energiebalken Ihres Protagonisten um ein Segment verlängern können. Vier Teile sind dabei das absolute Maximum, aber sollte Stan ins virtuelle Gras

BORIS SCHNEIDER ★★★★

Wann erfindet endlich jemand die Zeitschrift mit animierten Bildschirmfotos? Time Commando sieht auf Standbildern keineswegs so eindrucksvoll aus wie in Bewegung. Die Animationen der Figuren sind butterweich, die 3D-Filme detailreich und scharf. Der technische Augenschmaus wird durch spielerische Probleme aber etwas eingeschränkt. Da der Film nur in eine Richtung abläuft, gibt es nach einem falschen Schritt vorwärts kein Zurück. Und trotz 3D sind die Level schrecklich linear: Eine Abzweigung dann und wann hätte den Spielspaß noch erhöht.

Schön sind die Gegner und Fallen – die Programmierer haben für Abwechslung und Überraschungen gesorgt, ohne allzu unfair zu werden. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad auch auf »Very Easy« steil an; im Mittelalter muß man schon sehr mit seinen Kräften haushalten, um weiterzukommen. An die Steuerung konnte ich mich nicht richtig gewöhnen; die ungewöhnliche Tastenbelegung ist nicht jedermanns Sache. Trotzdem macht mir Time Commando Spaß – aber das wegen seines coolen Aussehens und nicht, weil es spielerisch Berge versetzt.



Im Wild-West-Level gibt es diverse Schußwaffen, die auch nachgeladen werden müssen.



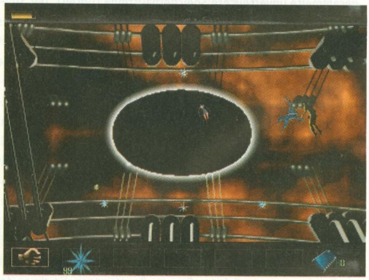
Der Japan-Level sieht auch in der mittleren Auflösung gut aus. (320 x 480)

beißen, ist außer einem Leben zusätzlich ein Energiesegment flöten gegangen.

Jede Zeitzone besteht aus zwei Levels, an deren Ende ein Zwischen- beziehungsweise Endgegner lauert. Um sich gegen diese durchsetzen zu können, müssen Sie die stärkste Waffe des Zeitalters gefunden oder erkämpft haben. Bei den Auseinandersetzungen bringt stures Gekloppe wenig. Vielmehr ist der Einsatz von allen Techniken wie Blocken und Ausweich-Sprüngen notwendig. Besonders Geschickte können sich auch örtliche Gegebenheiten wie Zäune, Mauern und Treppen zunutze machen. So kann es dazu kommen, daß Sie beispielsweise am Fuße einer Treppe stehend mit einem über Ihnen thronenden Kontrahenten kämpfen müssen. Dann ist ein Positionswechsel ratsam, um diesen realistisch umgesetzten Nachteil zu vermeiden.

Auch tiefe Schluchten und steile Abhänge eignen sich hervorragend dazu, unliebsame Opponenten schnell und kräftesparend loszuwerden. Am Ende jedes Unterabschnittes befindet sich eine Plasmaglocke, in welcher Sie die eingesammelten gesunden Speicherchips deponieren, um das Virus aufzuhalten und somit wertvolle Zeit zu gewinnen. Sind Sie am Levelende angekommen, erscheint eine Statistik über Zeit, gefundene Geheimnisse und gesäuberte Speicherkapazität. Außerdem erhalten Sie ein Paßwort, um diesen Level beim nächsten Spiel zu überspringen. Sind hingegen alle Leben verwirkt oder der Zeitvorrat aufgebraucht, kommt es unweigerlich zum Game Over. Eine richtige Save-Funktion gibt es nicht, aber an von den Programmierern festgelegten Stellen wird der Spielstand automatisch gesichert. Diesen können Sie nur zu Spielbeginn laden. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, die sich auf Gegnerstärke und versteckte Geheimnisse auswirken.

Technik-Tip: Auf einem 486er mit 66 MHz läuft Time Commando mit der VGA-Auflösung (320 x 240) oder einer Zwischenauflösung (320 x 480) ganz manierlich; ein Pentium ist für die SVGA-Version sinnvoll. Der Hintergrundfilm ist allerdings immer in normaler VGA-Auflösung zu sehen; lediglich die 3D-Grafik der Figuren nutzt die höheren Pixelwerte aus. Auf der CD sind eine DOS-Version und eine spezielle Windows-95-Version enthalten; je nach Grafikkarte ist die eine oder andere schneller. **(ms)**



Beim Kampf gegen das böse Virus ist Stanleys Freundin mit dabei, die er kurz zuvor gerettet hat.

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Adeline bringt, wie so oft, frische Ansätze in ein recht festgefahrenes Genre. Das Mischen vorberechneter 3D-Filme mit einem fast frei beweglichen Polygoncharakter macht gleichzeitig Reiz und Schwierigkeit dieses Prügelspiels aus. Reizvoll ist neben der ansprechenden Akustik und Optik vor allem die Möglichkeit, während der Kämpfe die Figur an alle möglichen Positionen lenken zu können. Auch Details wie die Verlangsamung von Stanleys Aktionen beim Schleppen schwerer Waffen oder das Einbeziehen der Umgebung in die Kämpfe und Gegnervielfalt bringen Spaß. Schwierig wird's hingegen, wenn der Film hartnäckig abläuft und weder ein Umkehren noch ein schnelles Mitnehmen bzw. Erreichen eines lockenden Energie-Bonus oder Extralebens möglich ist. Werden mangels Umkehrmöglichkeit gar wichtige Waffen verpaßt und der Sieg gegen die schweren Level-Endgegner somit unmöglich, kommt Frust auf. Trotzdem ist Time Commando eine Zeitreise wert.

TIME COMMANDO

Hersteller:	Adeline/Electronic Arts	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Fünf (an einem PC nacheinander)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ **JÖRG:** ★★★ **MICHAEL:** ★★★★ **ROLAND:** ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★★



NEU!
CLIF DANGER
Auch als Shareware-Version erhältlich!
CLIF DANGER
Der COMIC-Held für alle Fälle.
Ein witziges Jump&Run-Game mit folgenden FEATURES:
6 Welten mit insges. 24 harten Leveln
Scrolling auf bis zu 3 Ebenen
16 verrückte Feinde plus 6 Endgegner
Special Effects (drehendes Bild)
digitaler Techno-Soundtrack und coole Soundeffekte
ca. 38 MB Spielspaß
Befreien Sie die Amazonen-Königin!
Ebenfalls NEU:
CAVELAND
DIE ULTIMATIVE ZWERGEN-SIMULATION!
HELFEN SIE DEN ZWERGEN, TIEF UNTER DER ERDE DIE TEMPELELEMENTE ZU FINDEN, UM DAMIT DIE OBERFLÄCHE WIEDERZUBELEBEN.
FEATURES:
- ÜBER 50 MASCHINEN, FABRIKEN, KRAFTWERKE, HÄUSER ETC.
- ZWERGENANIMATIONEN MIT CA. 6500 ANIMATIONSPHASEN
- SPIELFLÄCHE VON CA. 15000 BILDSCHIRMSEITEN
- ZWERGE MIT INDIVIDUELLEM VERHALTEN
- UMFANGREICHE KONTROLL- UND STATISTIKFUNKTIONEN
- MEHR ALS 60 LOGIKRÄTSEL
- VOLL LAUFFÄHIG VON CD
MIT VOLL ANIMIERTEM UND VERTONTEM ZEICHENTRICKFILM! (10 MIN.)
Jetzt im Handel oder direkt bei CDV:
(0721) 9 72 24-0
FAX (0721) 9 72 24-24
t-online: *CDV#
mailbox: 0721/72014
compuserve: 100022,274
CDV Software GmbH
http://www.cdv.de

Prügelspiel für Einsteiger

CATFIGHT

PC-Kämpfer werden derzeit von neuen Prügelspielen geradezu erschlagen. Der hohe Konkurrenzdruck läßt die Firmen zu den sonderbarsten Mitteln greifen, wie zum Beispiel dem sogenannten »ultimativen Frauen-Kampfspiel«.



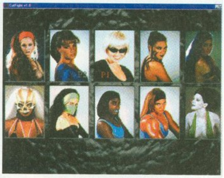
Die seltsamen Flecken auf dem Bild sind keine Grafikfehler, sondern sollen Treffer signalisieren.

Wildes Katzengeschrei tönt Ihnen so schrill aus den PC-Boxen entgegen, daß Sie zusammenzucken. Um was für ein Spiel mag es sich dabei handeln: Felidae, Expeditionen ins Tierreich, oder Brehms Tierleben? Nichts von alledem, hier läuft »Catfight«, ein Prügelspiel, bei dem ausschließlich Frauen schlägern.

Zwei Göttinnen, die Zwillingsschwestern Aurora und Shinma, verkörpern darin den Gegensatz von schöpferischen und zerstörerischen Kräften. Die böse Shinma vernichtet ihre Schwester und wird auf diese Weise übermächtig. Nur eine weibliche Kämpferin kann ihr die Macht im Unviersum wieder entreißen.



Die Grufti-Frau Phantasma kämpft hier gegen das Muskelpaket Sara vor griechischer Kulisse.



Die Halbportraits aller Kämpferinnen sind im Auswahlscreen zu sehen.

Ehe Sie sich entscheiden, mit welcher der zehn Protagonistinnen (von gruftibleich bis kaffeebraun, gehüllt in knappe Gymnastikanzüge) Sie antreten, müssen Sie einen Kampf-Modus festlegen. Neben dem Watch Mode, der Ihnen Stärken und Schwächen der Teilnehmerinnen in Schaukämpfen vor Augen führt, gibt es einen Turnier- und einen Zweispieler-Modus. Letzterer ermöglicht Auseinandersetzungen mit einem menschlichen Gegenüber, während Sie im Turnier gegen computergesteuerte Kämpfer antreten. Schaffen Sie es, alle anderen Frauen zu besiegen, dürfen Sie die Bösewichtin selbst herausfordern. Außer dem Eingabemedium (Tastatur, Standard-Gamepads und Gravis Grip werden unterstützt) können Sie die Spielgeschwindigkeit in drei Stufen bestimmen und den Timer an- oder abschalten. Zum Üben dürfen Sie zudem die Computerkampfkraft völlig ausschalten. Die Kämpfe gehen stets über fünf Runden und finden vor statischen, fotografierten Hintergründen statt, wobei minimal gescrollt wird. Die Opponentinnen wurden in verschiedenen Animationsphasen aufgenommen, ausgeschnitten und anschließend ähnlich dem Trickfilm-Verfahren vor die Hintergründe kopiert. Zusätzlich zu den genreüblichen Bewegungen hat jede Kämpferin drei spezielle Angriffstechniken und einen »ultimativen Move«. Vom Anspucken über die Hyperwelle bis zum Feuerball reicht das Repertoire. Kräfteraubende Treffer werden durch lila oder rosa Spritzer, Luftblasen oder Sternchen markiert. Die Wirkung ist am sogenannten Health Meter abzulesen, wohingegen das Spirit-Meter die geistige Energie anzeigt und das Block-Meter diejenige für Abwehrtechniken. Wahlweise laufen die Fights totenstill, mit original Katzenfauchen oder von Rockmusik begleitet ab. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★

Dem Prädikat »The Ultimate Female Fighting Game« macht Catfight nur in gewisser Weise Ehre. Ultimativ ist das Spiel schon irgendwie: Bei keinem einzigen Prügelspiel, das ich bisher getestet habe, ging ich schon allein vor Lachen über unfreiwillige Spielkomik in die Knie. Die hampeligen Bewegungen der Kämpferinnen sehen dermaßen albern aus, daß man bereits nach einer Minute Lachtränen in den Augen hat. Anstatt eines opulenten Introbildes hätte man den armen Mädels lieber ein paar Animationsphasen mehr gönnen sollen. Ganz schlimm wird es im Vollbild, wenn abgesehen vom Gezappel auch noch das echte Katzengeschrei in seltsamen Rhythmen ertönt. Zwar kann man das Gefauche abschalten, sämtliche Einstellungen im Setup muß man aber bei jedem Spielstart erneut vornehmen. Angesichts des Gehampels wird gezieltes Zuschlagen zur Kunst, egal womit man steuert und in welcher Geschwindigkeit man spielt. Wo der Spielspaß bei diesem Katzenk(r)ampf zu finden sein soll, ist unergründlich. Bestenfalls sorgt Catfight für wahren Katzenjammer, bei dem der Spieler vor Lachen oder Weinen bereits in der ersten Runde k.o. geht.

CATFIGHT

Hersteller:	Atlantean Interactive	Hardware:	➊②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★

MONIKA STOSCHEK: ★

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz´ihn nieder.



...and you thought it was just a game.

INTERNET: http://www.sega.com

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen, Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: *„Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus“*. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. **Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.**

REQUIRES PENTIUM PROCESSOR

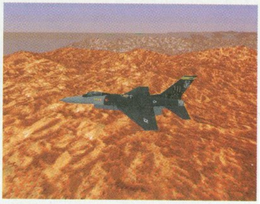
MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon vertriebs GmbH

BRAND FACTORY

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

BACK TO BAGHDAD



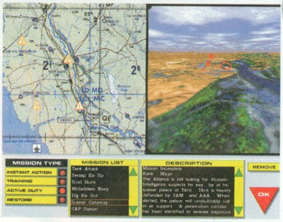
Sieht noch am besten aus: die aus Polygonen zusammengesetzte und dezent bemalte F-16.

Wer heutzutage einen Flugsimulator auf den Markt bringt, muß schon irgendwie für Aufsehen sorgen. Doch während die Konkurrenz mit besserer Grafik und neuen Optionen um die Gunst der Fans buhlt, setzt MSI mit einem markigen Titel dagegen.



Im Anflug auf Bagdad: Die ganze Stadt gibt es nur zweidimensional. Beim Näherkommen erkennt man die groben Pixel.

Wenn es keine neuen Krisenherde gibt, nehmen wir einfach einen alten. Das hat man sich wohl bei MSI gedacht und Saddam Hussein als Bösewicht Nummer Eins reaktiviert. Der Parade-Despot hat im Jahr 1997 die Nase voll von UNO-Sanktionen und mobilisiert seine Truppen erneut zum heiligen Krieg. Das kann sich die freie Staatengemeinschaft natürlich nicht bieten lassen und entsendet ihrerseits Soldaten an den Golf. Als Pilot einer U.S. F-16-Staffel sind Sie dieses mal mit von der Partie. Doch bevor Sie sich so richtig ins Kriegsgetümmel stürzen, sollten Sie sich in 13 Trainingsmissionen mit dem Fluggerät vertraut machen. Ein separater Instrumentenbildschirm sorgt dafür, daß die normale SVGA-Cockpitperspektive nicht mit Anzeigen überladen wird. Haben Sie sich dann mit den zahlreichen Tastaturbefehlen vertraut gemacht, geht es ab gen Bagdad. Doch bis zum endgültigen Sieg der Alliierten sind rund 30 Aufträge in beliebiger Reihenfolge zu erledigen. Dabei reicht das Spektrum von simplen Patrouillenflügen bis hin zum Angriff auf den Privatpalast des Diktators. Dazwischen sind mal Panzerkolonnen auszuheben oder versteckte SCUD-Stellungen dem Erdboden gleich zu machen. Hilfreich zur Seite stehen dabei Luft-Luft-Raketen wie die Sidewinder oder schweres Gerät für Bodenangriffe wie die Maverick oder Clusterbomben.



Die große Karte bei der Einsatzbesprechung ist nur Zierde. Die wesentlichen Informationen finden Sie im kleinen Textkasten.

Wer trotzdem noch Schwierigkeiten bekommt, darf im Optionsmenü nach Herzenslust den Schwierigkeitsgrad individuell variieren. Dort kann er sowohl die Flugphysik, die Feindintelligenz oder die Reparaturanfälligkeit des Fliegers im weiten Rahmen an die eigenen Fähigkeiten anpassen oder den mageren Sound abstellen. Ungeduldige Naturen hingegen stürzen sich ohne konkrete Missionsziele über die Autostart-Option gleich in einen zufallsgenerierten Luftkampf. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★★

Mich hätte schon die Mogelpackung, in der Back to Baghdad geliefert wird, mißtrauisch machen sollen. In der telefonbuchdicken Box findet sich lediglich eine CD und ein dünnes Handbuch, das eher wie eine Werbebroschüre für Thrustmaster Joysticks wirkt. Weitere Zweifel erzeugte die elendlange Ladezeit von drei Minuten bis zum ersten Einsatz. Doch richtig traurig wurde es, als ich von der ruckeligen SVGA 3D-Optik überrumpelt wurde. Dabei werden Städte, Täler oder Gebirgszüge fast ausschließlich durch flache Pixelansammlungen dargestellt, die bei zu großer Höhe ausgeblendet werden, in Bodennähe hingegen grob zerfallen. Die wenigen Gegner und der eigene Flieger bestehen aus karg verzierten Polygonen. Neben der unergiebigen Grafik enttäuscht das langweilige Missionsdesign und vor allem der fehlende Realismus. Wenn man ohne Probleme quer über zwei Landebahnen und ein paar hundert Meter Wüste hinweg starten kann, wirkt der großmäulige Werbespruch, den realistischsten Flugsimulator geschaffen zu haben, doch arg lächerlich. Da Back to Baghdad auch noch extrem atmosphärelos ist, gibt es derzeit eigentlich keinen Grund, die Rückkehr in den Irak zu wagen.

BACK TO BAGHDAD

Hersteller:	MSI	Hardware:	❶❷❸④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★★

Spiele-Test



MAXi Sound 64 ...

JETZT KOMMT'S VON ÜBERALL !

Die Maxi Sound 64 versetzt Sie in völlig neue Klangwelten. Dank ihrer neuen Soundeffekte ist sie ideal geeignet für Ihre Spiele mit 2 oder 4 Soundkanälen. Mit nur einem Klick schalten Sie um auf Surround Sound, 3-D, Quadrophonie... So echt, als wären Sie mittendrin !

- **64-STIMMEN-POLYPHONIE**
- **QUADROPHONIE**
- **SURROUND SOUND**
- **EINSTELLBARER 3-D-SOUND**
- **4-BAND-EQUALIZER**
- **425 INSTRUMENTE AUF 4MB ROM**
- **HALL-UND ECHO-EFFEKTE**
- **VOLL-DUPLEX**



Kompatibel zu :
Sound Blaster, MPU 401, General MIDI, General Standard und Windows 95.

PnP-Soundkarte mit folgender Software in Deutsch unter Windows :

- **MAXI FX**, produzieren Sie Raumklangeffekte wie in einem großen Saal, einer Disco oder einer Kathedrale...
- **INTERNET PHONE**, telefonieren Sie in Echtzeit über Ihr Modem*.
- **CAKEWALK EXPRESS** und **MIDISOFT SOUND IMPRESSION**.

Wenn Musik Sie begeistert, bekommen Sie hier das ideale Angebot :

MAXI SOUND 64 HOME STUDIO, EIN RICHTIGES TONSTUDIO IN IHREM PC !

- Machen Sie Ihre Tonaufnahmen auf **4 SPUREN** mit **HARDDISK-RECORDING**.
- Nutzen Sie eine **VIELZAHL VON EFFEKTEN IN ECHTZEIT** für **MIDI-** und **WAVE-**Klänge und die **LINE-** und **MIKROFON**-Eingänge.

CeBIT HOME ELECTRONICS HANNOVER 28.8.–1.9.1996
GUILLEMOT INTERNATIONAL
HALLE 4
STAND C 21

Vertrieb : GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Zimmerstr. 19 - 40215 DÜSSELDORF - Fax : 0211 / 33800 20
Tel : **0211 / 338000** - Hotline : **0211 / 33800 33**

SCHWEIZ : LOGICOSOFTWARE - CP-126 - 1000 LAUSANNE 19
Tél. (41) 31 869 01 16

Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über : Maxi Sound 64 ☐ Maxi Sound 64 Home Studio ☐
Ich bin : Händler ☐ Enduser ☐
NAME .... VORNAME ....
FIRMA ....
STR ....
ORT ....
PLZ ....
TEL ....

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BATTLE RACE



Die Rennstrecke aus der Cockpit-Perspektive.

Schnell, schneller, Battle Race? Als erstes Rennspiel aus deutschen Landen unterstützt Ikarions Gleitersimulation auch 3D-Grafikkarten. Doch auch normale PCs sollen ein rasantes Fahrvergnügen bereiten.

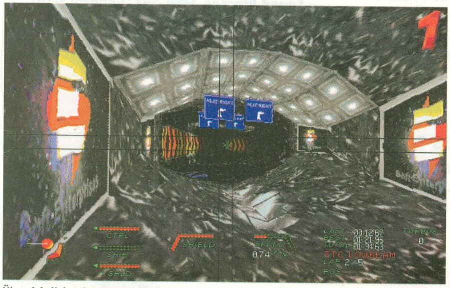
Die Flut der Rennspiele ist nach wie vor nicht zu stoppen. Kein Monat vergeht ohne Gasgeb-Programm. Lange angekündigt, endlich erhältlich ist auch der jüngste Beitrag eines deutschen Programmierteams. Eines der wichtigsten Merkmale: »Battle Race« unterstützt die heute lieferbaren 3D-Beschleuniger »3D Blaster VLB« und »Elsa Victory 3D«, sowie alle anderen Karten mit dem »Virge/S3D«-Chip von S3.

Wie der Titel schon vermuten läßt, steht bei Battle Race nicht nur unbeschwertes Rasen auf dem Programm, sondern auch kerniges Ballern. In ferner Zukunft dürfen Sie sich als Pilot eines Renngleiters auf rund 25 Kursen beweisen. Dazu suchen Sie sich eins von 30 Alter Egos aus, mit dem Sie sich auf die Piste wagen. Dabei ist das gewählte Konterfei aber lediglich von ästhetischer Bedeutung. Wichtiger sind die sechs zur Verfügung stehenden Vehikel. Diese differieren nicht nur in Gewicht und der Motorisierung, sondern auch in der Zahl der montierbaren Waffen und Schilde. Zudem steuern sich die Gleiter sehr unterschiedlich.



Mit diesem Reparaturroboter namens ARD fliegen Sie an die erste Position.

Haben Sie sich für Ihren Traumflitzer entschieden, finden Sie sich in der ersten von insgesamt vier Ligen wieder. In diesen gilt es, auf jeweils sechs Strecken gegen sieben Konkurrenten anzutreten. Um sich mit den Kursen vertraut zu machen, darf auf jedem einzelnen erst einmal kräftig trainiert werden. Fühlen Sie sich dann fit genug, wird in einem zwei Runden langen »Qualify« um die Startposition angetreten. Doch selbst wenn Sie dort nur den letzten Platz belegen oder den Vorlauf mittendrin abbrechen, dürfen Sie auf jeden Fall am Rennen teilnehmen. Alte Hasen überspringen das Qualify und starten gleich mit dem eigentlichen Wettflug, dort allerdings von Position Acht. Nach dem Startschuß ist von vorn herein der Bleifuß gefragt, um innerhalb der 5 bis 25 Runden möglichst viel Abstand zwischen sich und der Konkurrenz zu schaffen. Dabei erweisen sich die Strecken als äußerst trickreich. Denn jede einzelne Piste wartet nicht nur mit engen Kurven auf, sondern bietet auch beträchtliche Höhenunterschiede. Zudem sorgen Beschleunigerfelder für so manchen Energieschub, während Barrieren jeder Art volle Konzentration vom Piloten verlangen. Nicht weniger Beachtung ist der Strecken-

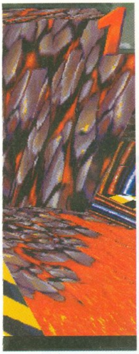


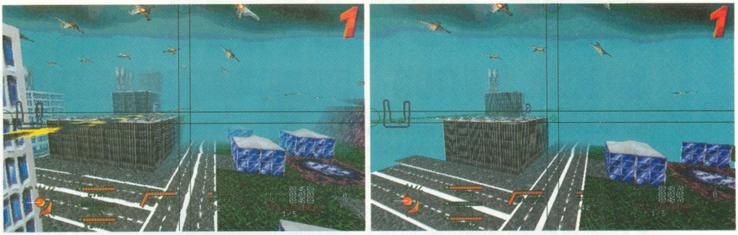
Übersichtlicher ist der Vollbildmodus, in dem die Anzeigen unten eingeblendet werden.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Zwei Seelen wohnen auch in meiner Brust. Mit diesen Worten läßt sich meine Meinung zu Battle Race am besten umschreiben. Denn eigentlich ist Ikarions Rennspiel ein wenig enttäuschend. Die SVGA-Grafik ist durchschnittlich und nicht immer fehlerfrei, außerdem braucht man selbst für simples VGA einen Pentium/90, um eine vernünftige Spielgeschwindigkeit zu erreichen. Ein teures 3D-Board lohnt sich für Battle Race ganz sicher nicht. Ferner sind die Motorengeräusche und der Soundtrack im Pseudo-»Scorpions«-Stil dürftig. Hat man sich aber einmal an die gewölbeartigen Rennstrecken gewöhnt, kommt echter Spielspaß auf. Für zusätzliche Motivation sorgen die versteckten Abkürzungen. Warum aber das ganze Spiel (mit Ausnahme des Handbuchs) trotz deutscher Programmierer in nicht so tollem Englisch gehalten ist, bleibt wohl das Geheimnis von Ikarion. Wer über die nötige Hardware verfügt und ein gutes Orientierungsvermögen besitzt, wird Battle Race immer mal wieder für ein paar flotte Runden auf den Bildschirm holen.

Ein paar unschöne Eigenschaften (wie etwa das falsche Ausrichten des Gleiters nach einem Crash) kosteten Battle Race beinahe noch einen Stern, aber rechtzeitig erreichte die Redaktion die neue Version 1.01, deren Patch Sie auch auf der CD von PC Player Plus finden.

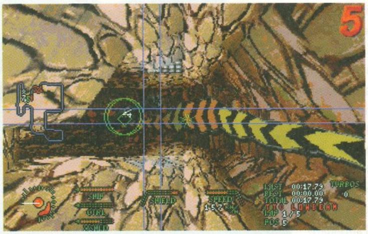




Auf den Standbildern sieht man den Unterschied (beispielsweise bei den Linien am Boden), im Flug bekommt man ihn kaum mit: Links normales SVGA, rechts der S3 Virge 3D-Chip (mit Perspektiv-Korrektur).

führung selbst zu schenken, denn der Aufbau ist an vielen Stellen derart vertrackt, daß der Spieler die Übersicht zu verlieren droht. Doch zum Glück weist ein goldenes Leitband in jeder Lage den rechten Weg. Wer trotzdem mal in einer engen Felsspalte feststeckt oder in den Säulenlabyrinthen nicht mehr ein noch aus weiß, greift auf den integrierten Streckenausrichter zurück. Dieser eifrige Helfer setzt das Gleitvehikel wieder auf die Piste zurück, verbraucht dabei aber etwas der kostbaren Zeit. Schlimmer als Zeitverlust oder kleinere Kollisionen mit den Wänden am Streckenrand sind hinterhältige Angriffe der Konkurrenz. Genau wie Sie selbst ist diese bis unter die Motorhaube bewaffnet. Mit Hilfe von Lasern jeder Baugröße, Raketen und Minen versuchen die Mitbewerber Ihren Gleiter zu zerbröseln, oder zumindest durch ein paar beherzte Treffer zu verlangsamen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt zahlt es sich aus, wenn man zuvor im Tune-Up Shop bessere Schilde, Reparaturroboter, Steuerhilfen oder semiautomatische Zieleinrichtungen gekauft hat. Und auch Blendgranaten, Tarnvorrichtungen und eine Notbremse erweisen sich auf Dauer als äußerst hilfreich. Außerdem erfordern auf einigen Strecken Säure- und Lavaseen, die auch mal überschwappen, verschärfte Vorsicht.

Nach jeder Rallye gibt es Punkte für die jeweilige Plazierung sowie Bargeld, um den Flieger weiter aufzurüsten. Denn nur wer nach den sechs Wettrennen den ersten Platz belegt hat, darf in die nächste Liga aufsteigen. Für alle anderen heißt es: »Game Over«. Sind Sie in allen vier Ligen siegreich gewesen, muß auf einer Extrastrecke gegen den Oberchampion angetreten werden. Damit auch Anfänger diesen zu sehen bekommen, kann sowohl das Fahrverhalten der Gegner wie auch deren Schußfreudigkeit in mehreren Stufen eingestellt werden. Zudem sorgt die zuschaltbare halbautomatische Steuerung dafür, daß Ihr Gleiter immer die richtige Flughöhe hat. Sie steuern dann nur noch nach links und rechts. Besonders gesellige Kampfraser freuen sich über die Netzwerkoption. Dort dürfen Sie gegen bis zu sieben Mitbewerber um Punkte fahren oder in vier speziellen Battletracks auf Leben und Tod antreten.



Auf den meisten Rechnern kommt echtes Tempo erst mit VGA-Grafik auf.

Technik-Tip:
Um Battle Race vollkommen ruckfrei spielen zu können, sind 16 MByte Speicher notwendig (unter Windows 95 noch mehr). Bei nur 8 MByte RAM wird eine Auslagerungsdatei angelegt, deren Nachladen zu nervigen Aussetzern führt. Zudem ist selbst für VGA ein DX4/100 gefordert, mit allen grafischen Details sogar ein Pentium/90. Wer SVGA genießen möchte, sollte mindestens einen Pentium/133 besitzen.

Wenn Sie Battle Race mit einem 3D Blaster oder eine Grafikkarte mit Virge/S3D-Chip (Elsa Victory 3D) spielen, wird die Grafik wider Erwarten nicht wesentlich schneller, aber schöner. Texturen werden geglättet und gefiltert (siehe Bildschirmfotos). Auf keinen Fall kann eine 3D-Grafikkarte bei diesem Spiel einen schnelleren Prozessor ersetzen.

Die im Handel befindliche Version von Battle Race bietet noch keinen Mehrspieler-Modus per Modem; dieser soll per kostenlosem Update nachgeliefert werden. Ein erster Patch, der spielerische Bugs beseitigt, ist jetzt schon verfügbar. **(mic)**

BATTLE RACE

Hersteller:	Ikarion	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

Autorennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NEED FOR SPEED

SPECIAL EDITION

Der motorisierte Geschwindigkeitswahn geht weiter: Die Special Edition des Edel-Rennspiels bietet Detailverbesserungen und neue Strecken.

Sehen wir der Wahrheit ins Auge: Nicht alle Leser oder Redakteure von PC Player werden sich in den nächsten Monaten einen edlen Ferrari leisten können, einen Lamborghini oder auch nur einen schnuckligen Porsche. Selbst der Verzicht auf die morgendliche Butterbrezel oder die Kündigung des Mietvertrags läßt keine Hoffnung auf eine wesentliche Steigerung des privaten Risikokapitals aufkommen. Was also tun?

Eine Ersatzlösung veröffentlichte Electronic Arts vor knapp einem Jahr mit »Need for Speed«. In dem protzig aufgemachten Rennspiel durfte man mit diversen Edel-Sportwagen über detaillierte Strecken brettern. Die Fahreigenschaften wirkten realistisch, Crashs hingegen sorgten nur für etwas Zeitverlust. Wichtigste Besonderheit war, daß man nicht nur auf Rundkursen um die Wette fuhr, sondern auch auf Landstraßen. Jetzt ist die Special Edition erschienen, welche die bisherige Version ersetzt. Besitzer der alten können sie beim Hersteller gegen eine Gebühr von 35 Mark eintauschen. Die Neufassung enthält zwei weitere Rundkurs-Szenarios, nämlich eine alte Goldgräbersiedlung und eine leergefegte Großstadt. Unserem subjektiven Empfinden nach hat sich die Geschwindigkeit erhöht, außerdem wurden die Außenansichten der Autos etwas verschönert. Dank des optionalen Halbzeilen-Modus und abschaltbarer Details läuft das Spiel auch auf durchschnittlichen Rechnern vergleichsweise flott. Gleichgeblieben ist das aufwendige Drumherum mit Fahrzeugdaten, Auto-verherrlichenden Kurzvideos sowie mehrere Spielmodi wie Zeitfahren, Duell oder Rennen. Altbekannt auch die vier Kameraperspektiven (Cockpit, Vollbild und zwei Außenansichten).

Neu ist die Netzwerk-Option mit bis zu acht Spielern (fairerweise ist nur eine CD für alle PCs nötig). Diese kann allerdings nur unter Windows 95 genutzt werden, wobei mindestens 12 MByte RAM in Ihrem Rechner stecken müssen. Auf der CD befindet sich zusätzlich eine genügsamere DOS-Ausführung. Aufgrund des Upgrade-Charakters der Special Editon sehen wir von der Verleihung eines Gold Players ab. **(la)**



Ein Blick aus dem Cockpit auf den Geisterstadt-Rundkurs.



Die Außensicht zeigt ein Stück der neuen Großstadt-Strecke.

JÖRG LANGER ★★★★

Schon das alte Need for Speed hat mir gefallen, was etwas heißen will – denn eigentlich bin ich kein Rennspiel-Fan. Doch das Düsen über langgezogene Landstraßen mit Gegenverkehr und Radarkontrollen blieb bis heute unerreicht. So bin ich auch gerne in den Fahrersitz der neuen Version gestiegen, zum Leidwesen einiger Kollegen: Mein wildes Hupen und das kernige Motorengedröhn wurden nur von den zuschlagenden Türen der Nachbarbüros übertönt.

Trotz der flotteren Grafikdarstellung lohnt sich die neue Version fast ausschließlich für Leute, die das Original noch nicht haben; die beiden neuen Strecken sind allenfalls ein netter Bonus. Es sei denn, Sie haben genug RAM, ein Netzwerk sowie Windows 95, und wollen endlich mal mit mehreren Freunden gleichzeitig fahren – in diesem Fall macht sich die Upgrade-Gebühr voll bezahlt.

NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ ROLAND: ★★★★ MONIKA: ★★★ HENRIK: ★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

GOLD PLAYER

Rennsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

GRAND PRIX 2

Fast fünf Monate ist es her, daß wir den lang ersehnten Nachfolger zum »Formula One Grand Prix« das erste Mal getestet haben. Nun ist die Endversion im Handel, die kräftig beschleunigt wurde.



Und es bewegt sich doch: Für die volle Detailfülle ist jedoch zumindest eine Pentium/133 erforderlich.

Die Formel Eins Simulation »Formula One Grand Prix«, konnte vor rund vier Jahren die PC-Rennfahrer begeistern. Pünktlich zur Aprilausgabe erreichte uns die Neuauflage, welche durch extrem langsame Grafik aus dem Rahmen fiel. Kaum wars gedruckt, entschied Microprose: »Das geht nochmal zurück«. Der Erscheinungstermin wurde also um einiges verschoben und Chefdesigner Geoff Crammond überarbeitete sein Programm komplett neu.

Wie in Ausgabe 4/96 beschrieben darf man innerhalb der Saison 1994 um die Fahrer- und Konstrukteursmeisterschaft antreten. Dazu suchen Sie sich einen der 28 Fahrer aus, bevor Sie sich an das Erste der insgesamt 16 Rennen wagen. Jedem gehen neben ein paar Trainingsrunden zwei Qualifikationsläufe voraus. Dabei wurde jeder Bolide detailliert seinem Vorbild nachempfunden, weshalb schon kleinste Fahrfehler zur Katastrophe führen können. Doch zum Glück lassen sich sieben Hilfen wie Bremsautomatik oder die eingeblendete Ideallinie jederzeit zuschalten. Profis wagen sich gleich an die zahllosen Tuningmöglichkeiten. Veränderliche Spoilerneigung, Bremsbalance, Drehstabilisatoren, Bodenbrettabnutzung oder Stoßgummis verlangen auch vom Experten einige Einarbeitungszeit. Doch zum Glück erklärt das Handbuch auch dem Anfänger verständlich alle Möglichkeiten.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★★

Grand Prix 2 (inzwischen ohne den Zusatz »Formula One«) ist die derzeit beste Formel Eins Simulation auf dem PC. Nirgendwo anders findet man eine derart detailgetreue Umsetzung des Rennsports. Zudem ermöglicht die nun erträglich schnelle und immer noch erstklassige Grafik auch Besitzern mittlerer PC-Systeme den Einstieg in den Rennzirkus. Allerdings ist es mir unverständlich, wie in einer derart umfassenden Simulation zwar Reifenwechsel angeordnet und vorgenommen werden, jedoch auf den Reifentyp kein Einfluß ausgeübt werden kann. Doch das ist außer ein paar winzigen Grafikfehlern auch das einzige echte Manko. Was mich neben der akkuraten Umsetzung vor allem beeindruckt hat, ist der fast stufenlose Schwierigkeitsgrad, der Anfängern wie auch Profis eine Herausforderung bietet. Zusammen mit der nahezu unendlich variablen Steuerung kann sich so wirklich jeder »seine« persönliche Lieblingsvariante zusammenstellen. Grand Prix 2 wird Genrefans auf jeden Fall begeistern. Auch wer noch nicht dazu gehört und ein wenig Einarbeitungsbereitschaft mitbringt, sollte hier unbedingt mal eine Probefahrt wagen.

Per Modem oder Nullmodemkabel kann auch zu zweit angetreten werden. Ansonsten dürfen bis zu 26 Spieler abwechselnd an einem PC starten, wobei jeder Spieler immer für eine kurze Zeit selber fährt, während ansonsten der Rechner den Wagen steuert. Ein Netzwerk-Update ist in Arbeit, in welcher Form und wann er aber erscheint, ist fraglich.



Auch die VGA-Grafik macht noch einiges her und ist jetzt sogar noch auf einem 486 DX2/66 spielbar schnell.

Technik-Tip: Die neue Fassung des Grand Prix 2 ist um einiges schneller als unsere erste Testversion. Trotzdem brauchen Sie zumindest einem 486 DX2/66 und 8 MByte Speicher. Ab einem DX4/100 sind alle Details in der VGA-Auflösung zuschaltbar, während für SVGA als Minimum ein Pentium/90 mit abgeschalteten Wolken und Rückspiegeldetails benötigt wird. Ein Pentium/133 ermöglicht SVGA mit allen grafischen Details, wenngleich selbst auf einer 166 MHz Maschine immer noch ein wenig Ruckeln wahrzunehmen ist. 3D Beschleuniger werden nicht unterstützt. **(mic)**

GRAND PRIX 2

Hersteller:	Microprose	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis zu 26 (an einem PC)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Sehr gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★★

Sportspiel für Fortgeschrittene

KICK OFF 96



Keeper »Khan« bewundert den Knick im linken Pfosten und die Schönheit des Rovers-Führungstors.

Neue Saison, neues Glück: Zum Bundesligastart wagt sich ein generalüberholtes »Kick Off« in die Händlerregale.

Die Transfersummen für geschwinde Kickerbeine sind seit dem Bosmann-Urteil drastisch gefallen. Das schont die Portokassen verstärkungswilliger Vereine. Gut fügt es sich in jenes Bild ausgabenregulierter Harmonie, daß die Ablösesummen für Fußballsimulationen ebenfalls zu bröckeln beginnen. Traute man sich in der Vergangenheit ohne einen Hunderter gar nicht erst in den Dunstkreis einer Registrierkasse, macht es das nagelneue »Kick Off 96« für die Hälfte. Mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von haarscharfen DM 49,95 ist Ancos Jüngstes ein noch besseres Schnäppchen als Andi Köpke.



3D-Grafik unter Super VGA.



3D-Grafik unter VGA.

Vorurteile nach durchlittenen Stunden mit früheren Kick-Off-Gehversuchen am PC sollen auf die Ersatzbank gedrückt werden. Grafik und Steuerung hat Anco von Grund auf neu programmiert. Ähnlich wie »Onside« von Telstar/Konami setzt Kick Off 96 auf 3D-Grafik, die selbst hochauflösend noch recht flott daherkommt. Wem es dann immer noch zu ruckig ist, der kann optional auf die schnelle 2D-Ansicht umschalten. Das Geschehen läßt sich aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten.



2D-Grafik unter Super VGA.



2D-Grafik unter VGA.

Die Steuerung unterstützt die vier Feuerknöpfe der Game Pads von Gravis und Konsorten. Reichhaltig sind auch die Optionen: Liga, Pokal, Champions League, EM und rund 800 Teams bis runter zu den Färöer Inseln. Die Spielernamen sind aber etwas verfremdet und nicht gerade auf dem neuesten Stand. Ein Editor zur Behebung des unrealistischen Personals



Alle Teams sind schon da: Wählen Sie aus hunderten von National- und Vereins-Mannschaften.

wird vermißt. Schade, zumal jeder Kicker mit neun Stärkewerten versehen und die richtige Aufstellung entsprechend wichtig ist.

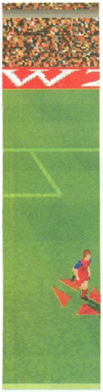
Je ein Feuerknopf dient im Spiel für Paß und Schuß; beide Buttons gleichzeitig bewirken das Vorlegen des Balles. Game-Pad-Benutzer drücken für letztere Übung lässig Feuerknopf Nummer 3; der vierte Button

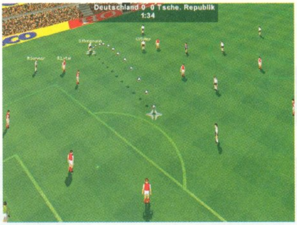
HEINRICH LENHARDT ★★★

Die unglaublich tiefschürfenden Interviews während der Fußball-EM haben zwei Tatsachen ans Licht der Öffentlichkeit befördert: a) der Bundeskanzler wuselte in seiner Jugend als Mittelläufer hinter dem runden Leder her und b) bei den öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten sind fast ausnahmslos Sportreporter-Luschen beschäftigt, die kein Privatsender freiwillig abwerben würde.

Das mußte jetzt einfach mal so raus und entbehrt zugegebenermaßen eines zügigen Übergangs. Aber über Kick Off 96 alleine bekommt man sein Poesiealbum auch nur schwerlich voll. Die Fülle an Optionen und grafischer Flexibilität schilderte uns bereits der Lauftext (... immer noch besser als Heribert Faßbender). Leider spielt sich das Resultat nicht so gut, wie es die theoretischen Tugenden vermuten ließen. Ich fremdele generell bei einer Steuerung, mit der ich den Ball verliere, sobald ich eine größere Drehung mache. Die Tore wirken irgendwie grausig klein und mangels effektiver Spurtvorteile in der Verteidigung artet der Kampf ums Leder ins Dauergegrätsche aus. Reich ausgestattet, aber vom Spielgefühl her nicht berauschend.

Zweifelsohne ist diese Episode das bislang beste Kick-Off-Spiel für den PC. Aber das ist eine sehr relative Aussage à la »Das war die schönste Wurzelbehandlung meines Lebens«. In der Kategorie »herzhafter 3D-Actionkick« hat mir unlängst Onside besser gefallen. In seiner Eigenschaft als billiges Vergnügen ist Kick Off 96 akzeptabel: Fußball-Junkies können sich für einen Fuffi die Wartezeit auf FIFA '97 verkürzen.





Stürmer »Klunsmann« wird den Freistoß auf einen Kollegen am Rande des Sechzehners zirkeln.

im Bunde sorgt für einen Lupfer (Erinnerungen an das einzige Tor im EM-Viertelfinale zwischen Tschechien und Portugal werden wach). Hat das runde Leder die entsprechende Höhe, resultieren aus Ihren Bemühungen auch mal ein Volleyschuß oder Kopfball. In der Defensive wird wohldosiert hart oder eher zart gegrätscht.

Zum Warmspielen gibt es den Trainingsmodus, wo keine Gegner Ihre ersten Doppelpaß-Versuche stören. Der Schwierigkeitsgrad im Spiel läßt sich durch die Teamwahl sowie die Schalterchen »leicht«/»normal« beeinflussen. Einsteiger werden trotzdem ihre liebe Mühe mit dem leicht vom Fuße verspringenden Ball haben. Ferner unterscheidet man zwischen Simulations- und Arcade-Modus. Letzterer bietet noch etwas mehr Tempo und verzichtet auf feinsinnigen Regelkram wie Fouls, Verletzungen oder Abseits. **(hl)**



Im Simulations-Modus lohnt sich ein Blick auf den Kader. Schließlich wollen Sie die besten Spieler steuern.

KICK OFF 96

Hersteller:	Anco	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★

HEINRICH LENHARDT: ★★★

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene



NHL POWERPLAY '96

Konkurrenz belebt das Geschäft: Mit einer neuen Eishockey-Serie bietet Virgin den amtierenden Champions von EA Sports die Stirn.



Rein damit: NHL Powerplay '96 verzichtet auf 3D-Mätzchen, aber der rasante Spielablauf hat es durchaus in sich.

PC-Fußballer kommen sich momentan umworbener vor als Oliver Bierhoff nach der EM. Im Monatstakt purzeln neuen Simulationen vor die Tower-Gehäuse; der Kunde wählt aus einem üppigen Angebot. Beim Eishockey entstand indes eine Art Monopol. Electronic Arts errang mit seiner »NHL Hockey« einen so großen Vorsprung bei Käufergunst und Kritikern, daß sich kaum jemand traute, einen Konkurrenten zu programmieren. Jetzt geht Radical Entertainment im Verbund mit Virgin in die Offensive: »NHL Powerplay '96« heißt die neue Alternative für Fans der schnellen Kufen-Action. Von diesem Programm ist auch bereits eine 97er-Ausgabe mit schöner 3D-Grafik geplant, die zum Jahreswechsel auf den Markt kommen soll. Virgin Deutschland wird erst diese Fortsetzung offiziell anbieten; die bereits in den USA erschienene 96er-Ausgabe bekommen Sie nur beim gut sortierten Importhändler.



Vorsicht an der Bande: Wer hier von einem Gegner gecheckt wird, steht nicht so schnell wieder auf.

Auf den ersten Blick wird klar, warum man sich mit dieser Version nur ungern ins Duell mit NHL Hockey wagt. Während EA Sports hochauflösende 3D-Grafik bietet, wirkt die Erstausgabe von Powerplay wie ein Relikt der Vergangenheit. Die Spielfläche wird bei krümeligen 320 mal 200 Pixeln gezeigt. Von 3D und verschiedenen Kameraperspektiven keine Spur.

IM VERGLEICH

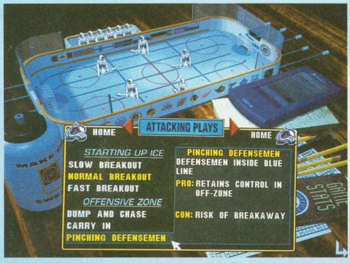
	NHL HOCKEY '96	NHL POWERPLAY '96	ALEX DAMPIER PRO HOCKEY
Präsentation	Gut	Durchschnitt	Schlecht
Spieltiefe	Sehr gut	Gut	Sehr schlecht
Ausstattung	Sehr gut	Durchschnitt	Schlecht
Komfort	Gut	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	Durchschnitt	Gut	Schlecht
Wertung	★★★★★	★★★★	★

Als beste Eishockey-Simulation bleibt NHL Hockey '96 an der Spitze. 3D-Grafik, realistisches Spielgefühl und detaillierte Liga-Statistiken sind die entscheidenden Pluspunkte. Powerplay '96 gefällt als unkomplizierte, actionlastige Alternative. Man darf auf die nächste Version mit der neuen Grafik-Engine sehr gespannt sein. Die letztjährige Eishockey-Tragödie Alex Dampier muß von der Strafbank aus neidvoll zugucken.

HEINRICH LENHARDT ★★★★

Irgendwie kann ich die Buben bei Virgin Deutschland ja verstehen, die ganz bescheiden sagen: »Wir bringen erst die 97er-Version mit der neuen 3D-Engine«. Denn was die jetzt vorliegende 96-Edition von NHL Powerplay an Spielgrafik zeigt, hat EA Sports schon vor zwei Jahren hinbekommen. Für Eishockey-Fans hat der US-Import dennoch seinen Reiz. Im Gegensatz zu NHL '96, das dicke Rechner und intensives Steuerungsstudium fordert, ist NHL Powerplay '96 ein vergnüglich-flinkes Action-Sportspiel. Das bedeutet: beschränkte Statistiken, mehr Tempo, aber auch schnellere Erfolgserlebnisse und weniger Tiefgang. Das heißt aber nicht, daß es Ihnen leicht gemacht wird. Die Computerteams gehen gut zur Sache und spielen vor allem in der Abwehr aggressiver als die Defense-Reihen bei EA Sports. Mit einem 4-Feuerknopf-Joypad ist die Steuerung sehr angenehm. Auch ohne komplizierte Verrenkungen Marke »In die-und-die Richtung steuern, und dabei zwei Buttons gleichzeitig drücken« gelingen Manöver, die über das übliche Paß-Schuß-Schema hinausgehen.

Kenner der Materie, die sich in den nächsten Monaten ungern ohne Eishockey durchs Leben quälen wollen, dürfen ruhig schwach werden. Mit seinem Action-Spielablauf ist Powerplay '96 trotz grafischer Schlichtheit eine erfrischende Abwechslung. Wer genug Geduld hat, wartet lieber bis zum Eishockey-Showdown am Jahresende. Dann prallt die grafisch aufgemöbelte 97er-Version von Powerplay Hockey auf das neue NHL von EA Sports. Und dieser Zweikampf dürfte spannender ausfallen als das diesjährige Finale um den Stanley Cup.





Neue Features im Detail: Im Trainermenü stellen Sie mehr oder weniger angriffslustige Taktiken ein. Und neben den NHL-Vereinsteams können Sie auch mit 16 Nationalmannschaften spielen.



Das schöne Tor sehen wir uns gerne nochmals an. Diese Replays lassen sich leider nicht speichern.

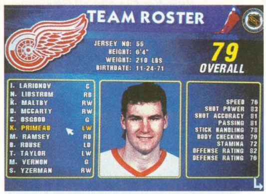
Der echte Sportfan läßt sich nicht so leicht abschrekken; spielentscheidend sind Steuerung und realistisches Feeling. Bei der Kontrolle ist man dem schöneren EA-Konkurrenten um einiges voraus. Powerplay 96 unterstützt neben den üblichen 2-Button-Joysticks auch Game Pads mit vier oder gar acht Feuerknöpfen (Gravis Grip). Bei vier Buttons können Sie beispielsweise zwei Schußarten sowie Sprint und Paß auslösen. In der Verteidigung gibt es diverse Hakelmethoden und natürlich den Bodycheck. Wie bei NHL Hockey löst man »One-Timer« aus, die schnellen Direktschüsse vom Dienst.

Trotz der Feuerknopf-Fülle ist der Virgin-Neuling keine komplizierte Sportsimulation, sondern tendiert eher in Richtung Actionspiel. Das liegt nicht nur an der abstrakten Spielgrafik; der schnelle (aber keinesfalls übertrieben hektische) Ablauf nötigt Ihnen gute Reflexe ab. Zwischenspurts und harte Kämpfe um den Puck sind permanent gefragt. Der Bodycheck ist ein beliebtes Element zur radikalen Gegnerstoppung, von dem auch die Computerteams gerne Gebrauch machen.

Ein weiteres spielerisches Detail, das uns bei NHL Hockey zur Zeit noch abgeht, ist die Einstellung verschiedener Strategien. Das entsprechende Menü bei Powerplay '96 ist nicht übertrieben tiefschürfend, aber eine echte Bereicherung. Für vier taktische Bereiche haben Sie die Wahl zwischen jeweils drei Möglichkeiten (in der Regel je eine offensive, eine defensive und eine durchschnittliche Variante). Damit beeinflußt man das Verhalten der Mitspieler spürbar. Bis ins Angriffsdrittel vorrückende Verteidiger sind kein Problem mehr. Die Verteidigung eines Rückstands läßt sich hingegen mit destruktivem Abwehrspiel unterstützen.

Kenner der nordamerikanischen Liga NHL sind entzückt: Bei den obligatorischen Saison- und Play-Off-Modi gibt es aktuelle Statistiken aus der Saison 95/96. Diese Spielzeit bot auch genug Überraschungen wie die neuen Stanley-Cup-Sieger aus Colorado oder der Aufstieg der Florida Panthers. Selbst der Wechsel von Wayne Gretzky zu St. Louis ist schon berücksichtigt. Alle Teams sind mit realistischen Spielern besetzt; digitalisierte Bildchen der Wonneproppen inklusive. Zwar gibt es reichlich Statistiken zu jedem Match, aber das Programm merkt sich nicht die gesammelten Scorer-Daten im Lauf der ganzen Saison – schade. Als Trostpflaster gibt es 16 Nationalmannschaften, die in einer Art WM-Modus ihr eigenes Turnier bestreiten. Wer sich mit Deutschland (Stärkewert 49) gegen Kanada (99) aufs Eis wagt, sollte gut gefrühstückt haben ... (hl)





Die solide Präsentation bietet mehrere NHL-Spielmodi. Doch in puncto Statistik-Vielfalt kann Powerplay es nicht ganz mit NHL Hockey aufnehmen.

NHL POWERPLAY '96

Hersteller:	Virgin	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC; bis zu Sechs mit Gravis Grip)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

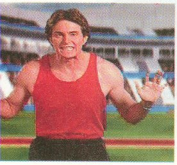
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★

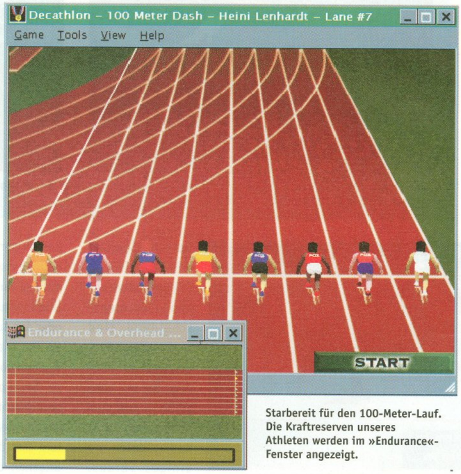
HEINRICH LENHARDT: ★★★★

WORLD CLASS DECATHLON

Wenn Athleten in die Jahre kommen, promoten sie Bauchmuskel-Ertüchtigungsapparate im Privat-TV ... oder grinsen uns plötzlich in einer Zehnkampf-Simulation an.

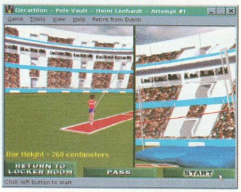


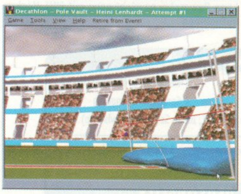
Ist es ein Aerobic-Kurs? Ist es die Vorführung der neuen DMV-Firmenuniform? Nein, es ist ein digitalisierter Bruce Jennings, der vor jeder Disziplin wenig hilfreiche Tips dahersülzt.



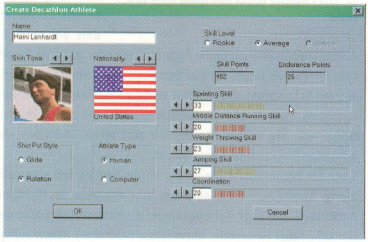
Starbereit für den 100-Meter-Lauf. Die Kraftreserven unseres Athleten werden im »Endurance«-Fenster angezeigt.

Bruce Jenner war zu einer Zeit berühmt, als sich so mancher PC-Player-Leser noch in Windeln kleidete. 1976 gewann der Amerikaner die Zehnkampf-Goldmedaille bei den olympischen Spielen in Montreal. Mangels aktueller (bezahlbarer?) Helden verpflichtete Interactive Magic den in die Jahre gekommenen Sportler als Software-Maskottchen: In den USA erschien pünktlich zur Atlanta-Olympiade »Bruce Jenner's World Class Decathlon«. Das gleiche Spiel mit ausgetauschtem Promi kommt in Europa als »Daley Thompson's World Class Decathlon« heraus. Da uns zu Redaktionsschluß aber lediglich die US-Fassung vorlag, konnten wir nur die Variante mit Bruce Jenner testen. Daleys Spiel soll identisch sein, aber auch deutsche Texte bieten. Welcher Sportler allerdings vor jeder Disziplin bedeutungsvolle Tips wie »Timing ist alles« in die Kamera raunt, dürfte Ihnen ziemlich schnuppe sein. Der große Zehnkämpfer plaudert in einem Video-Interview aus seinem bewegten Leben, aber mit dem eigentlichen Spiel hat der Redeschwall wenig zu tun. Und das hat wahrlich genug eigenständige Merkwürdigkeiten auf Lager: Bevor Sie zu den zehn Disziplinen antreten, muß erst einmal ein Sportler gebastelt werden. Sie legen nicht nur Name und Nation fest, sondern verteilen auch Talentpunkte in fünf Kategorien. Durch Konzentration auf Fähigkeiten wie »Sprint« oder »Sprungvermögen« verschafft man sich einen Vorteil bei den entsprechenden Sportarten.





Die Minimal-Steuerung am Beispiel Stabhochsprung: Ein Mausklick zum Aufsetzen des Stabes, ein Mausklick für den finalen Lupfer – da ist ja selbst meine Textverarbeitung interaktiver.



Die Verteilung der Talentpunkte besiegelt das Schicksal Ihres Athleten in den einzelnen Disziplinen.

Verblüfft stellen wir fest, daß bei der Zehnkampf-Steuerung weniger Energien gefragt sind als beim Griff zur TV-Fernbedienung zwecks Olympia-Zapping. Im Prinzip kommt es immer darauf an, den Konditionsbalken zu beachten und eins, zweimal mit der Maus zu klicken. Beispiel 100-Meter-Lauf: Klick zum Start, Klick zum Beschleunigen. Die anderen neun Sportarten sind von ähnlichen Interaktivitäts-Mängeln befallen. Der gesamte Wettkampf wird durch gelegentliches Betätigen der linken Maustaste abgewickelt. Vorteil: Dadurch haben wir stets eine Hand frei, um sie beim Gähnen vornehm vor den Mund zu halten. Um die schwerwiegenden Fragen zur Konditionsverbratung (»Hebe ich mir was

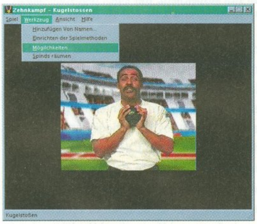
Spiele-Test

HEINRICH LENHARDT ★

Wenn Programmierer sich an Leichtathletik wagen, kommt dabei meist das selbe raus: simple, aber durchaus kurzweilige Joystick-Rüttelorgien, bei denen der Spieler unwesentlich weniger Schweiß vergießt als ein »echter« Athlet. World Class Decathlon geht neue Wege – fein, fein. Was menütechnisch noch ganz beeindruckend wirkt (Sportler-Charakterprofil-Design, boah...), entpuppt sich aber als arger Spieldesign-Stuß.

Ein in allen Kategorien halbwegs gleichmäßig talentierter Athlet ist eh' der Beste. Und wenn es dann zur Sache geht, hängen die Resultate fast ausschließlich von diesem Zahlensalat ab. Sie müssen nur genug Timing beim Klicken beweisen, um Absprungbalken, Kugelstoßzeitpunkt & Co. halbwegs zu erwischen. Das mag für jemanden, der gestern zum ersten Mal in seinem Leben Windows gesehen hat, eine gewisse Herausforderung sein. Der halbwegs versierte Spieler liegt nur noch flennend am Boden.

Das Design würde nicht mal bei den Bundesjugendspielen einen Trostpreis gewinnen. Dazu kommt das generelle Zehnkampf-Problem, daß sich einige Disziplinen sehr ähnlich spielen: Zwischen Kugelstoßen, Diskus- und Speerwerfen gibt es keine großen Unterschiede. Die Grafik ist lächerlich; staksige Männchen quälen sich durch farbarme Stadien. Ich bin ja wirklich für die Reize eines guten Sportspiels empfänglich, aber »Kreisklass Decathlon« (oder so ähnlich) ist grober Unfug. Vorschlag zur Beseitigung der Lagerbestände: Austragung der neuen Disziplin »Packungsweitwurf« am Rande einer Mülldeponie. IOC, könnt Ihr mich hören?



In letzter Sekunde erreichte uns noch die deutsche Version »Daley Thompsons olympischer Zehnkampf«. Sie ist spielerisch (leider) identisch und sensationell schlecht übersetzt.

auf für den 1500-Meter-Lauf oder investiere ich alles in den Speerwurf-Anlauf?«) wird viel Aufwand betrieben. So können Sie eine ganze Zehnkampf-Serie veranstalten, bei der zwischen den einzelnen Wettkämpfen ein paar Talentpunkte draufgebuttert werden. Wenig kreativ hingegen die Umsetzung der drei Schwierigkeitsgrade: einfacher Level = mehr Punkte zum Verteilen. Das Programm merkt sich alle persönlichen Bestleistungen jedes Spielers sowie die höchsten Gesamtpunktzahlen. **(hl)**

WORLD CLASS DECATHLON

Hersteller:	Interactive Magic	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Acht (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Sehr schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

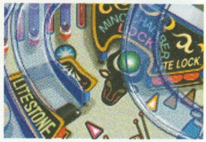
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ **JÖRG:** ★ **MONIKA:** ★ **MICHAEL:** ★

HEINRICH LENHARDT: ★

Flippersimulation für Fortgeschrittene

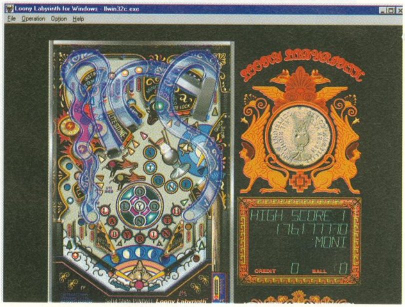
SOLID STATE PINBALL
LOONY LABYRINTH


Hier ein Detail einer Rampenauffahrt und der Eingang zur Höhle des Minotaurus.

Im Zuge der Flipperschwemme gehen manche Produkte im Riesenangebot fast unter. Wenn allerdings die Urväter des Genres mit einer neuen Flipper-Simulation auftauchen, werden sogar müde Wizards wieder neugierig.

Das waren noch Zeiten, in denen Boris im Testvorspann zu »Tristan« den Mangel an Flipper-Programmen für den PC beklagte. Als Amteks erste Flippersimulation vor dreieinhalb Jahren erschien, handelte es sich dabei noch um eine Rarität. Selten sind heutzutage allerdings nur noch extrem gute Flipper. Der »Crystal Caliburn« Nachfolger »Loony Labyrinth« bietet ein Solotableau für bis zu vier Highscore-Jäger. Jedem stehen pro Durchgang drei Kugeln zur Verfügung. Sie flippern, rütteln und tilten über die Tastatur, wobei die Tastenbelegung weitgehend frei festlegbar ist. Der Tisch bietet zwei verschiedene Modi. Standardmäßig spielen Sie im »Modern Times Mode«, bei dem die üblichen Herausforderungen warten. Gelingt es Ihnen, die Rampen zu treffen, wird ein Buchstabe des Flippernamens beleuchtet, der in der Tischmitte prangt. Erstrahlt ein Wort komplett, startet eines der


In der niedrigeren Auflösung (640 x 480) wird nur einmal kurz »gescrollt«, wenn Sie die Kugel ins Spiel bringen.



Erreichte Highscores lassen sich abspeichern. Wer einen Highscore-Report ab 250 Millionen Punkten einschickt, erhält ein T-Shirt. (800 x 600)

Multiballspiele mit maximal drei Kugeln. Auch ein Treffer im sogenannten »Myst Hole« kann mit etwas Glück einen Instant-Multiball auslösen oder andere Boni bewirken.

Thematisches Hauptziel des Tisches ist es, in Anlehnung an die griechische Mythologie den Minotaurus zu besiegen und seine Geiseln zu befreien. Hierzu müssen Sie mit den drei Schlägern zuerst die Kugel mehrmals gegen bestimmte Ziele und über eine der drei Rampen befördern. Dann sind die Bumpers hundertmal zu treffen und die Kugel fünfmal in einer Ballfalle zu versenken. Die Zeitmaschine ist dann in Gang und Modus (und Musik) wechseln von Modern Times zu »2000 B.C.«. Unter Zeitdruck sind nun Rampenläufe und effektives Multiballspiel vonnöten, um die 20 Millionen Punkte für den Sieg einstreichen zu können.

Erschöpfte Wizards aktivieren den Demomodus und schauen zu, wie das Punktesammeln funktioniert. Im beiliegenden englischen Handbuch wird der Tisch mittels Zeichnungen erklärt. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★★

Bei diesem Flipper bekommt man den Eindruck, die Zeit sei Anfang 1995 stehengeblieben. Nicht nur optisch haben Crystal Caliburn und Loony Labyrinth einiges gemeinsam. Durchsichtige Rampen bieten beide, mit mehr Details gefällt mir der Vorgänger sogar besser als das recht hausbackene Labyrinth. Optionen sind hier beinahe ein Fremdwort. Gerade mal Spieleranzahl und Auflösung darf man beeinflussen. Einstellbare Neigungswinkel und Ballanzahl, sowie vielerlei Zwischenspiele im Punktefeld und mehrere Musikstücke gehören bei der Konkurrenz längst zum guten Ton. Mittlerweile ist der Wettbewerb bei Flippern so groß, daß ein einzelner Tisch schon mit innovativen Ideen aufwarten muß, um sich durchzusetzen. Daß es nur ein Tisch mit relativ schwer zu treffenden Zielen ist, wäre ja noch zu verschmerzen. Doch selbst puristisch veranlagte Pinball-Fans schnauben aus Mangel an rasantem Kugellauf und abwechslungsreichem Spiel wütend mit dem Minotaurus um die Wette. Schade, daß sich das Entwicklerteam im Labyrinth festgefahrener Ideen verlaufen hat und deshalb wohl keinen inspirierenden Blick auf die interessanten Features jüngster Flippersimulationen werfen konnte.

SOLID STATE PINBALL – LOONY LABYRINTH

Hersteller:	StarPlay / LittleWing	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows NT, 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (nacheinander an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★

069-332353

Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

FAX 069-30851087 T-Online *soco#

Software Company

your way to play

11th Hour	DA	84,90	Master of Magic	DV	34,90
3d Lemmings	DA	69,90	Mechwarrior 2 inkl. Data	DV	74,90
3d Pinball	DV	69,90	Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Aces Of The Deep	DA	69,90	Mission Critical	DA	74,90
Afterlife	DA	69,90	Monopoly	DV	54,90
Airbus 2*	DV	79,90	Myst - Edition	DV	69,90
Angel Devoid	DV	89,90	NBA Live 96	DV	79,90
Anvil Of Dawn*	DV	74,90	Need For Speed	DV	79,90
Apache Longbow	DA	49,90	NHL Hockey 96	DV	79,90
Assault Rigs	DV	89,90	NFL Quaterbeck 96	DA	79,90
ATF - Adv: Technical Fig:	DV	84,90	Outpost 2*	DV	89,90
Bad Day On The Midway	EV	74,90	Pax Imperia*	DV	89,90
Bad Mojo	DV	79,90	PGA European Tour	DA	79,90
Baldies	DV	69,90	Phantasmagoria	DV	84,90
Baphomets Fluch*	DV	74,90	Pinball 95	DV	64,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	59,90	Pole Position	DV	79,90
Battle Isle 3	DV	79,90	Pool Champion	EV	74,90
Bernhard Langer Golf	DV	69,90	Powerplay Hockey*	DA	59,90
Bleifuss	DV	54,90	Pro Pinball - The Web	DV	49,90
Bleifuß 2*	DV	54,90	Puppen, Perlen, Pistolen	DV	79,90
Braindead 13	DV	69,90	Quest For Fame	DA	89,90
Caesar 2	DV	74,90	Quest for Glory Coll.*	DA	69,90
Carrier Strike Force	DV	79,90	Ran Soccer	DV	69,90
Chronicle Of The Sword	DV	74,90	Ran Trainer 2	DV	69,90
Chronomaster	DA	69,90	Raymann	DA	74,90
Civnet	DV	59,90	Rebel Asault 2	DV	79,90
Clearing House	DV	69,90	Return Fire	DV	74,90
Comix Zone	DV	49,90	Revolution X	EV	89,90

Dungeons der anderen Art:





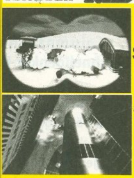
Dungeon Keeper* DV 74,90

Diablo* DV 79,90

Dungeon Keeper mit Diablo

NUR 149,90!!!

COMMAND & CONQUER RED ALERT

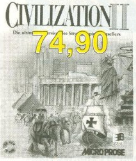


Und ab September heißt es:

Anvisieren und Abfeuern!

Alarmstufe Rot

DV 89,90*





TOP'S

AH64D Longbow	79,90	Olympic Games	69,90
Akte Pandora*	69,90	Quake*	69,90
Baphomets Fluch*	69,90	Rätsel d. Master Lu	69,90
C & C Inkl. Data	99,90	Schwarze Auge 3*	39,90
Cyberstorm	79,90	Shannara	69,90
Daggerfall*	79,90	Siedler 2	69,90
Die Fugger 2	74,90	Sonic CD	54,90
Euro 96-DV*	74,90	Virtua Fighter	69,90
Master of Orion 2*	79,90	Warcraft 2 Inkl. Data	94,90
Nedd for Speed Edt.*	79,90	Zork Nemesis-DV*	79,90





Command & Conquer	DV	79,90	Ripper	EV	74,90
Com. & Conq. Data	DV	25,90	Ripper	DV	69,90
Conqueror A.D.	DV	79,90	Rtl Samtag Nacht	DV	49,90
Conquest Of New World	DV	79,90	Sensible World of Soccer	DV	59,90
Conquest Of New World	EV	109,90	Shellshock	DV	74,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90	Shivers	DV	79,90
Cyberia 2	DV	69,90	Silencer-WIN95	DV	69,90
Cyber Judas*	EV	79,90	Silent Hunter	DV	69,90
Cyperstorm inkl. Earthsiege1*	DV	99,90	Silent Thunder-Win95	DA	79,90
Daggerfall*	DV	79,90	Silent Thunder	DV	89,90
Das Dschungelbuch	DV	44,90	Sim Earth Classics	DV	39,90
Deadline*	DA	69,90	Sim Life	DV	39,90
Death Gate*	DA	74,90	Sim Tower	DV	84,90
Deathkeep-Win95	DA	74,90	Sim Town	DV	69,90
Deathkeep	US	99,90	Simon The Sorcerer 2 - Edition	DV	69,90
Der Planer 2*	DV	74,90	Soccer Stars 96	DV	69,90
Descent 2	DA	79,90	Sonic CD*	DA	54,90
Destruction Derby	DA	89,90	Space Bucks	DV	69,90
Die Gr.Schlacht I.D.Ard.*	DV	69,90	Space Hulk-WIN95	DA	74,90
Die Gr.Schlacht U.Getty.*	DV	79,90	Space Quest 6	DV	84,90
Die Gr.Schlachtr u. Waterloo*	DV	79,90	Star Trek - A Final Unity	DV	69,90
Discworld	DV	69,90	Star Trek - Deep Space 9	DA	59,90
Earthsiege 2:Skyforce	DA	74,90	Star Trek - Klingons	EV	69,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV	64,90	Storm*	DV	74,90
Earthworm Jim Win95	DV	74,90	Strike Base	DV	59,90
Elisabeth I.	DV	79,90	Syndicate Wars*	DV	79,90
F1 Manager 96	DV	69,90	Tekwar	DA	69,90
Fast Attack	DV	74,90	Tempest 2000	DV	59,90
Fifa Soccer 96	DV	79,90	Terminator Future Shock	DV	69,90
Fire Fight	DV	59,90	Terra Nova*	DV	69,90
Flight Commander 2	DV	69,90	TFX:Eurofighter 2000	DV	79,90
FPS - Baseball 96*	EV	69,90	The Atlas	DV	59,90
FPS - Football 96	EV	69,90	The Dig	DV	74,90
Fritz 3 Schach	EV	69,90	Thunderhawk 2	DV	69,90
FX Fighter-Limited	DA	79,90	Tilt	DV	49,90
Gabriel Knight 2	DV	79,90	Time Commando*	DV	74,90
Gearheads	DV	49,90	Tomcat Alley	DA	49,90
Golden Gate Killer*	DV	74,90	Torins's Passage	DV	84,90
Grand Prix Manager	DV	49,90	Toshinden	DA	69,90
Hardline*	DV	59,90	Track Attack	DV	79,90
Hexen	DA	49,90	Trivial Pursuit	DV	69,90
Hexen Mission	DV	29,90	Uefa Champions Legue	DA	54,90
Hexen inkl. Mission	DV	74,90	Urban Runner	DV	59,90
Hugo 3	DV	69,90	Vollgas	DV	49,90
Indy Car 2	DV	69,90	Warcraft 2	DV	74,90
Inferno	DV	39,90	Warcollege*	DV	64,90
Kingdom o Magic	DV	69,90	Welcome to the Future	DA	89,90
König Der Löwen	DV	49,90	Willi Lembkes F.-Manager	DV	54,90
Lands Of Lore 2*	DV	84,90	Wing Commander 4	DV	79,90
Larry Coll. 1-6	DA	79,90	Wipe Out	DA	79,90
Lighthouse*	DV	89,90	Witchaven 2	US	89,90
Lode Runner - Network	DV	79,90	World Ralley Fever	DA	69,90
Love Vision	DV	39,90	Worms	DV	69,90
Magic Of Endoria	DV	59,90	Worms Reinforcment	DV	34,90
Magic The Gath.-Win 95*	DV	84,90	Worms inkl. Data	DV	94,90

LOW BUDGET!

7th Guest	DA	19,90
Alone In The Dark 1	DV	24,90
B-17 Flying Fortress	DA	24,90
Battle Bugs*	DV	29,90
Bioforge	DV	29,90
Blackhawk	DV	19,90
Caesar 1	DA	24,90
Civilization 1	DV	39,90
Creature Shock	DA	19,90
Dawn Patrol	DA	24,90
Deadelus Encounter*	DV	24,90
Descent 1 inkl. Level	DV	39,90
Die Siedler 1	DV	29,90
Dune 2	DV	29,90
Earthsiege 1	DV	24,90
F-19 Stealth Fighter*	EV	24,90
F-117A Nighthawk 2.0	DA	24,90
Fifa Soccer Classic	DV	29,90
Goblins 1+2	DV	24,90
Goblins 3	DV	24,90
Indiana Jones 4	DV	29,90
Indy Car	DV	24,90
Kings Quest 6	DV	24,90
Kings Quest 7	DV	39,90
Kyrandia 3	DV	24,90
Lands Of Lore	DV	29,90
Little Big Adv. Classic	DV	29,90
Lost Eden*	DV	29,90
Magic Carpet Plus	DV	29,90
Manic Karts	DV	29,90
Martini Racing	DV	24,90
Nascar Racing	DV	24,90
Nhl 95 Classic	DV	29,90
Panzer General 2	DA	29,90
PGA Tour 486*	DV	29,90
Outpost 1,5*	DV	34,90
Rebel Assault 1	DA	29,90
Return To Zork	DV	29,90
Sam & Max	DV	34,90
Shadow Of The Comet	DV	24,90
Sim City Enchand	DV	24,90
Simon The Sorcerer 1	DV	29,90
Space Quest 6	DV	34,90
Star Trek-25th Anniver.	DV	24,90
Star Trek-Judge. Rites	DV	24,90
Steel Phanter	DA	29,90
Streetfighter*	EV	24,90
Tfx	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Ultima 7 Comp.	DA	29,90
U.S. Navy Fighters	DV	29,90
War in the Gulf	DV	24,90
Warcraft 1	DA	24,90
Wing Commander 3	DV	34,90

KOMBIES!

GAMES VOL.4
Battle of Britain, Winzer, Tiebreak, Eco Phantoms;Spirit of Adventure
29,90 DM

GAMES VOL.5
Zack MC Kracken, Lollypop, Mad TV, Traders
29,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE
Indiana Jones3, Monkey Island, Zack Mc Kracken,M. Mansion, Loom
39,90 DM

LUCAS ARTS CLASSIC SIMULATIONS
Battlehawks 1942, their finest hour inkl. Mission, Secret Weapons of the Luftwaffe
39,90 DM

MADE IN GERMANY
Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2
49,90 DM

MEGAPACK 5
FX Fighter, Flight Unlimited, Warlords 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity,Jagged Alliance
84,90 DM

STAR WARS COLLECTION
Rebel Assault 1, X-Wing, Star Wars Screen Entertainment
49,90 DM

WESTWOOD COMPILATION
Dune 2, Kyrandia 1-3, Lands of Lore, Infos zu C & C 2 und Blade Runner
64,90 DM

WORLD OF FANTASY
Abandoned Paces, Rings of Medusa, Return of Med., Spirit of Adv.
24,90 DM

NEU IN FRANKFURT:

Ein **Gamestore** der Software-Compan



Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr

TEL: 069-30851069

Wir führen auch Playstation,Saturn,Wissens- und Lernsoftware! Preise auf Anfrage.
ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim.

Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

BAKU BAKU ANIMAL

Schnelle Stapler kommen in den Zoo: Segas »Columns«-Nachfolger bietet spannende Schnelldenker-Kost im niedlichen Gewand.

Gute Zoowärter kennen sich mit der Nahrungskette aus. Wäre irgendwie unpraktisch, Wolf und Hoppelhäschen im selben Zwinger zu parken. Pandabären sind wiederum gegen die Verlockungen fleischlicher Genüsse immun; ihnen gelüstet vielmehr nach einem knackigen Bambusrohr. Doch fühlen Sie sich nicht abgeschreckt; zoologische Kenntnisse sind bei »Baku Baku Zoo Keeper« kaum gefragt. Der Tüfteltest aus der Spielhalle erweitert lediglich das bekannte Mustersortieren nach dem »Columns«-Prinzip um eine tierische Komponente.

Wieder mal blicken wir auf einen Tetris-kompatiblen Becher und harren der Figürchen, die da kommen. Durch Drehen sortiert man die mit jeweils zwei Symbolen behafteten Steine, solange sie noch nicht am Becherboden gelandet sind. Bei Columns ging es darum, mehrere Symbole mit dem gleichen Farbmuster zusammen zu führen. Dann machte es »Puff!«, und die vereinte bunte Sippschaft löste sich in Luft auf, Platz freimachend für Nachrücker. In Baku-Baku müssen Sie aber Tiersymbole zu passenden Futterfiguren lotsen. Hund frißt Knochen, Hase mampft Möhren, etc. Da Sie gegen einen zweiten Spieler oder Computergegner antreten, lohnt sich das Abräumen möglichst vieler Futterfelder auf einmal. Dann bekommt der liebe Mitstreiter nämlich eine Handvoll Extrasteinchen als kleines Handicap verpaßt.



Der Computergegner hat allen Grund zur Panik: »Baku« war sein letztes Wort, dann trieben ihn die Klötzchen fort. Links futtert Fido indes blaue Blöcke in unserem aufgeräumten Becher weg.



Spärlich bestückte Menüleisten. Für den Arcade-Modus läßt sich die Schwierigkeit dosieren.

Das Spielprinzip ist eine halbe Nummer kniffliger als Columns und sorgt für ähnliche Streßmomente. Nichts ist entnervender, als eine Möhrenpyramide aufzubauen und dann festzustellen, daß ewig lange kein Hasensymbol auftaucht. Sie können aber halbwegs gezielt vorplanen: Am oberen Bildrand sind die beiden Symbolpärchen zu sehen, welche als nächstes auf Ihr Spielfeld plumpsen.

Ein einziges Extra rieselt mitunter herab: Die B-Münzen sprengen sämtliche Vertreter der beiden Futtersymbole weg, die sie berühren. In der spärlich gefüllten Menüleiste wechseln Sie das Hintergrundbildchen und stellen die Schwierigkeit für den Arcade-Modus ein. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT ★★★★

Da grabschen sich die Sega-Leute die uralte Spielidee vom Sortieren herabfallender Symbole und erfinden ein Regeldetail dazu. Das Resultat: Fesselnd! Baku Baku (Namen, an die ich mich nie gewöhnen werde...) ist genau das richtige für alle treuen Spieler von Tetris, Columns & Co. Mit der neuen »Tier zu Happa-Happa«-Variante ist die Herausforderung noch einen Hauch größer. Schön auch die Konzeption als Duell-Spiel: Ein Level ist erst dann gewonnen, wenn beim Gegner die Hütte voll ist. Und das läßt sich nachhaltig fördern, indem man statt einfacher Abräumungen komplexe Kettenreaktionen erzielt. Im Duell zweier Spieler ansatzweise genial; einsame Windows-User trösten sich mit niedlich animierten Computergegnern.

Die etwas mickrige Grafikauflösung muß man Baku Baku ebenso verzeihen wie den Mangel an grundlegenden Innovationen beim Design. Dämlich auch die CD-Abfrage, welche gerade bei so einem Zwischendurch-Spiel nervt. Wer diesen Typus schnell erlernbarer Mittagspausen-Unterhaltung mag, kann aber zufrieden sein. Mit seinem moderaten Preis (unter 70 Mark) ist Baku Baku ein erschwinglicher »Zeitkiller« für Windows 95.

BAKU BAKU ANIMAL

Hersteller:	Sega	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

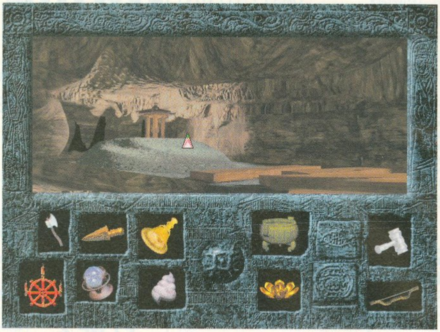
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★★

HEINRICH LENHARDT: ★★★★

Denkspiel für Einsteiger

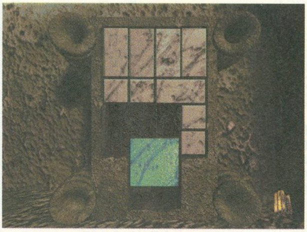
KARMA



Vorbei an einem unterirdischen Fluß geht es zum nächsten Rätsel.

Der siebte Gast läßt grüßen: In uralten Höhlen der chinesischen Wüste müssen nicht minder alte Denkspiele gelöst werden.

In der Wüste Gobi, im Norden Chinas, entdeckte Marco Polo bei seinen Reisen die Stadt Tun-Huang. Sie ist berühmt für ihre über 500 Höhlen, die mit Malereien und Skulpturen geschmückt sind. Einer uralten Erzählung nach ließ Kuan-yin, die buddhistische Göttin der Gnade, in einer der Höhlen eine Quelle entspringen, deren Wasser alle Krankheiten und Leiden heilen konnte. Ein arglistiger Dämon wollte daraufhin den Brunnen zerstören, schaffte es jedoch nicht und wurde stattdessen in der Höhle eingeschlossen. Seine gelegentlichen Ausbruchsversuche richteten viel Unheil an, und daher wollten sechs weise Männer ihn für alle Zeit unschädlich machen. Leider mißlang die Aktion, und nun liegt es an Ihnen, das heilige Wasser wieder für alle zugänglich zu machen. Dazu müssen Sie Aufgaben lösen, die der Dämon Ihnen stellt. Im Gegenzug erhalten Sie Werkzeuge der Meister, mit deren Hilfe die Quelle wieder zum Sprudeln gebracht werden kann. Kuan-yin steht Ihnen in Form eines alten Mannes mit Rat und Tat zur Seite und hat auch Tips für die Rätsel parat.



Geschafft! Das nervenaufreibende Verschiebepuzzle zählt zu den harten Brocken des Spiels.

Hinter dieser stimmungsvollen Hintergrundgeschichte verbirgt sich ein weiterer Vertreter der Gattung »Denkspiel im 7th-Guest-Look«. Nach zwei Rätseln zur Einstimmung geht es in sechs weitere Höhlen. Dort finden Sie Puzzles, die in die sechs Elemente des buddhistischen Weltbildes eingeteilt sind: Erde, Feuer, Wind, Wasser, Holz und Metall. Jede Höhle enthält zwei Puzzles, von denen man das zweite erst in Angriff nehmen kann, wenn das erste erfolgreich absolviert wurde. Dazu gehören Klassiker wie »Senso«, »Reversi« oder »Pipemania«. Zur Belohnung gibt es einen Gegenstand wie eine Glocke oder eine Streitaxt, die zweiten Rätsel werden mit sechs Schätzen (beispielsweise einer goldenen Lotusblume) belohnt. Wenn Sie diese Schätze am Ende des Spiels in der Haupthöhle richtig plazieren, sprudelt die Quelle wieder. Die ersten Logeleien sind beliebig anwählbar, damit man sich nicht gefrustet an einer Augabe die Zähne ausbeißt. Die gerenderte Höhlengrafik hat leichte Geschwindigkeitsprobleme: Die Kamerafahrten durch die Höhlen laufen in affenartigem Tempo ab, auch die Videos vom weisen Mann sind schneller am Ende als die weisen Worte. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★

Hoppla, das Spielprinzip habe ich doch schon einmal gesehen. Renderfahrten zu mehr oder minder einfachen Denksportaufgaben kennt man mittlerweile schon seit über drei Jahren. Die etwas mehr als ein Dutzend Puzzles von Karma waren an einem Tag durchgespielt, nur das extrem verquere zweite Rätsel brachte die Redaktion fast zur Verzweiflung. Die Videos des weisen Mannes gewinnen keinen Blumentopf für Innovation oder Originalität. Rendergrafiken und -animationen sehen zwar schick aus, asiatische Klänge sind schön anzuhören und beruhigen die Nerven bei allzu garstigen Tüfteleien, aber darüber hinaus wurde nichts am Spielprinzip Marke »Löse Dein Rätsel und wandle« geändert. Da wurde schon beim Genre-Urvater The 7th Guest mehr Abwechslung geboten.

Vielleicht hätte Navigo statt eines Spiels einfach nur eine Multimedia-CD über die faszinierenden Höhlen von Tun-Huang herausbringen sollen? Die Geschichten und Legenden aus der Wüstenstadt würden alternativ mit Leichtigkeit Stoff für ein gutes Adventure bieten. Nur die Atmosphäre und die logischen Rätsel bewahren Karma vor der Ein-Stern-Wertung. Genre-Fans sollten unbedingt probespielen, da man zum Beispiel The 7th Guest heute zum Budget-Preis bekommt.

KARMA

Hersteller:	Navigo	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT: ★★

Spiele-Test

Adventure für Einsteiger

ISIS

Spielen wie ein Ägypter – nur Sie können ein geheimnisvolles Schiff aus einer Pyramide befreien.



Isis persönlich gibt Ihnen Tips und Infos bei Ihrer Aufgabe.

Tausend Jahr' ist nichts passiert – so läßt sich die Ausgangssituation von »Isis« in fünf Worten beschreiben. Das gleichnamige Schiff liegt seit einem Jahrtausend im Inneren einer Pyramide fest und wartet darauf, mit seiner Fracht wieder auf die Reise zwischen den Dimensionen aufbrechen zu können. Die Schiffsladung ist Musik, die den Menschen wieder neue Hoffnung bringen soll. Bevor die Isis ihre Fahrt antreten kann, müssen allerdings erst die Pyramide geöffnet und der Motor des Schiffes repariert werden. Dazu sollen Sie drei Edelsteine finden, welche die drei Elemente Erde, Luft und Feuer symbolisieren.



Klingt etwas verquer, spielt sich überraschend gut. Die Pyramide präsentiert sich in eindeutig Myst-inspirierter Grafik. Allerdings werden die Bilder hier nicht umgeschaltet, der Spieler bewegt sich auf vorberechneten Bahnen von Ort zu Ort. Auf der Suche nach den Edelsteinen müssen Sie kleinere Puzzles lösen, die sich weitgehend auf das Aufnehmen und Einsetzen von Gegenständen beschränken. Per Video erscheint gelegentlich Isis (diesmal die Göttin selbst) und gibt Ihnen Hinweise oder Informationen zur Lage. In der Nähe der Pyramide befindet sich nämlich ein Vulkan, der kurz vor dem Ausbruch steht und so zur Eile bei der Instandsetzung mahnt.

Während Sie, nichts Böses ahnend, in einer Bibliothek umherwandern, tauchen mit einem Mal Philip Bailey, Maurice White und ihre Kollegen von »Earth, Wind & Fire« in Video-Interviews auf. Moment mal – Musik, drei Elemente, der Groschen fällt: Die Besatzung der Isis sind natürlich die Bandmitglieder, ihre Musik ist die Schiffsladung. Die Gruppe erscheint anschließend immer mal wieder im Schiff. Nachdem Sie alle Edelsteine gefunden haben, bewegt sich die Isis jedoch noch keinen Millimeter. Zuvor muß noch die Steuerung repariert und der richtige Kurs eingegeben werden. Dann erst setzt sich das Schiff in Bewegung, und Sie dürfen sich an einem Konzertausschnitt der Gruppe erfreuen.



Der Kurs ist programmiert, die Reise kann beginnen.

Das Geschehen spielt sich in einem 320 mal 240 Pixel großen Fenster ab, dafür bewegen Sie sich flüssig durch die Pyramide. Auch die Videos erscheinen so weniger grobkörnig. Während des gesamten Spiels ertönt eine geheimnisvolle Geräuschkulisse aus den Lautsprechern. Die Bedienung ist komplett mausgesteuert, und es darf beliebig gespeichert werden, aber leider nur drei verschiedene Spielstände. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★

O Isis und Adonis, lange war ich bei einer Bewertung nicht mehr so hin- und hergerissen. Die Grafik ist wirklich schön, die Videos manierlich, und die Atmosphäre in der düsteren Pyramide und dem Schiff übt einen faszinierenden Reiz aus. Genre-Einsteiger werden sich über die nicht besonders komplexen Puzzles freuen, die sich auf »Gegenstand nehmen und später einsetzen« beschränken. Myst-Fans sind damit schon unterfordert. Das alles wäre nicht das schlimmste, aber, bei Horus, warum ist das Spiel nicht länger? Dann wären auch drei Sterne drin gewesen. Nach einem knappen Tag flimmerten jedoch bereits die Endsequenzen über meinen Monitor. Auch wenn die etwas bizarre Mischung aus Adventure und »Earth, Wind & Fire«-Interviews und -Videos noch ganz witzig anzusehen ist, können sie über die mangelnde Komplexität nicht hinwegtäuschen. Vielleicht war Isis auf dem 3DO ein Knaller, für den PC gibt es einfach zu viele Konkurrenten, wie beispielsweise Myst oder Shivers.

ISIS

Hersteller:	Panasonic/Activision	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95, Mac	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT: ★★

VIRTUAL CORPORATION

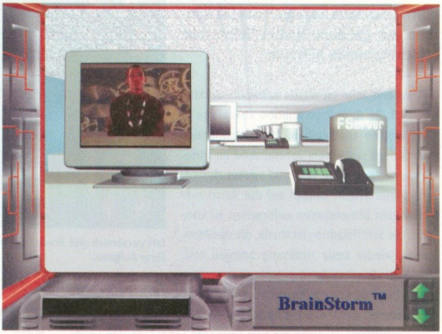
Wer braucht einen virtuellen Arbeitsplatz? Außer der Telekom-Werbeabteilung kümmert sich auch Microforum um diese Frage.

Der Wecker klingelt. Sie rappeln sich hoch, schlurfen durch die Wohnung und wenig später gen Arbeitsplatz. Dort angekommen, bricht die gesammelte Trübsal eines Montagmorgens über Sie herein: Der eine Kollege ist krank, der andere hat Ihnen das Frühstücksbrötchen weggefuttert. Doch Rettung naht! Microforum, für seine erlesene Kollektion wahrer Ausnahme-Computerspiele bekannt, nimmt mit »Virtual Corporation« die kommende Arbeitswelt vorweg.

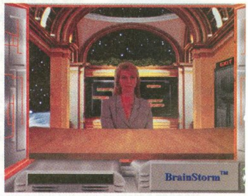


Welche Grafikpracht: Im Ski-Urlaub versuchen Sie, Bäumen auszuweichen.

Wie sehr die Designer mit der Zukunft gehen, deutet schon der Lieferumfang an: Ein modisch schiefes Anleitungsheft sowie ein Mikrofon liegen bei. Letzteres nicht als netter Bonus, etwa nach dem Motto »irgend etwas in der Packung sollte einen Nutzwert haben«, sondern als Eingabegerät. Die virtuelle Berufswelt läßt sich nicht nur per Mausklick durchwandern, sondern auch durch Spracheingaben à la »Telefon abnehmen«. Wer jetzt die Hoffnung hegt, ein nettes Spielprinzip erwarten zu dürfen, liegt leider falsch. Größtenteils schaut man sich kurze Videofilmchen an und trifft eine von maximal drei Entscheidungen. Zwischendurch besucht man neun verschiedene Gebäude (deren Empfangsdamen immer gleich aussehen), betätigt sich als rudimentärer Computer-Hacker und erduldet völlig primitive Mini-Spielchen.



Weshalb virtueller Arbeitsplatz, wenn das Ergebnis derart trist wirkt?



Einzelne Videoschnipsel werden so lieblos aneinandergefügt, daß die Personalchefin hin und her zu springen scheint.

Eigentliches Ziel ist, als Online-Angestellter (in etwa: »Sie ist Journalistin, sie hat eine 900-Quadratmeter-Wohnung, sie benutzt ISDN!«) eine Bilderbuchkarriere hinzulegen. Egal, in welchem Job, man wird ständig mit Telefonaten konfrontiert, in denen Kollegen irgendwas wollen. Treffen Sie (meist ohne das geringste Hintergrundwissen) die richtigen Entscheidungen, werden Sie befördert. Um Streß abzubauen, unternimmt man hin und wieder Render-Reisen, die leicht tödlich enden. Mit geschickten Flirts und Intrigen bringt man es schließlich bis zum Präsidenten des Konzerns. (la)

JÖRG LANGER

In meinem neuen Job als Telefonist erhalte ich den ersten Anruf. Auf dem Monitor erscheint eine trottelige Oma, die den Vizepräsidenten sprechen möchte. Als Antwort bleibt mir »ja« oder »nein«. Gerne hätte ich nachgefragt, um was es eigentlich geht, aber so lehne ich ab – wer freut sich schon über Ferngespräche aus der Klapsmühle? Falsch geraten! Die Dame war ein wichtiger Kunde, und exakt eine Sekunde später wirft mich der Boß raus. Sprichwörtlich. Aus dem Fenster.
Nächster Versuch: Ich verhalte mich extrem opportunistisch, verpetze Kollegen und verabrede mich mit meiner Vorgesetzten. Plötzlich erscheint die Meldung, daß ich mangels Energie (manuell beim Kraftwerk zu kaufen) aus dem Online-Netz fliege. Und damit aus dem Fenster. Dritter Anlauf. Dieses Mal erzeugt nach kurzer Zeit die Einladung zu einer harmlosen Party zuviel Streß bei mir, und das heißt – Sie ahnen es schon – Fenstersturz.
Eine gewisse Komik steckt schon darin, mit zaghaften Sprechversuchen intellektverzehrende Entscheidungen zwischen A und B zu treffen. Nach ein paar Minuten benutzt man aber die weniger fehleranfällige Anklick-Variante. Übrig bleibt ein diletantisch zusammengeschustertes Spiel, das selbst geschenkt noch zu teuer wäre.

VIRTUAL CORPORATION

Hersteller:	Topware	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Schlecht	Spieltiefe:	Sehr schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

MONIKA: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★ HENRIK: ★

JÖRG LANGER: ★

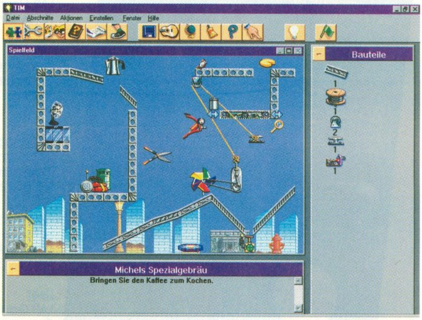
Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

PROFESSOR TIMS VERRÜCKTE WERKSTATT



In späteren Levels werden die Kettenreaktionen schon ziemlich kompliziert.

Unglaublich, aber wahr: Sierra versteckt seine dritte »Incredible Machine« in einer Edutainment-Packung – aber Erwachsene dürfen weiter mitspielen.



Das Spielprinzip von Professor Tim: Bauen Sie aus den Teilen rechts im Spielfeld links eine Maschine, die die unten gestellte Aufgabe erfüllt.

Jahrelang bastelte Jeff Tunnel von Dynamix an 3D-Spielen. »Stellar 7« (C 64), »Arcticfox« (Amiga) und »Nova 9« (IBM PC) boten technisch schön in Szene gesetzte Action. Doch in seinem Hinterkopf rumorte schon lange die Idee zur »Incredible Machine«. Das Spielprinzip des Tüftelprogramms ist einfach: Bauen Sie aus einer Handvoll Teile eine witzige Maschine, die eine bestimmte Aufgabe erfüllt. Einige Bauelemente sind schon fix vorgegeben und sind mal Helfer, mal Hindernis.

Das Spiel ging durch insgesamt drei Runden (Incredible Machine 2 und Ableger Incredible Toons) um in den USA schließlich in Incredible Machine 3.0 zu kulminieren – aber in Deutschland ist das Ding einfach nicht zu entdecken. Kein Wunder, hat man doch in Europa aus dem Tüftelspiel kurzerhand ein Edutainment-Programm gemacht. Unter dem Namen »Professor Tims verrückte Werkstatt« erschien die übersetzte Version; der Aufkleber »Alter: 8/15« auf der Packung sorgt dafür, daß das Programm im regulären Spiele-Regal nicht zu finden ist (obwohl Anleitung und Hilfsdatei munter drauflos siezen).



Bei der Bildschirmauflösung von 640 mal 800 Bildpunkten sind die Fenster zu sehr aneinander gedrängt; erst 800 mal 600 Pixel sind optimal.

Die dritte Inkarnation der Maschine bietet 150 neue Puzzles in vier Schwierigkeitsgraden, wobei die 30 ersten allerdings als reine Übungspuzzles gelten, in denen nicht viel geknobelt wird. Deswegen sind auch keinerlei Vorkenntnisse der ersten IM-Spiele notwendig. Aus einer Bauteilekiste werden mit der Maus die Gegenstände geholt und dann in das Spielfeld eingesetzt. Drückt man auf den Startknopf, wird die Physik eingeschaltet: Bälle rollen, Ballons steigen, und Mäuse laufen auf den Käse zu. Diese Bewegungen lösen, je nach Levelaufbau, die irrsten Kettenreaktionen aus, die dann hoffentlich zum Spielziel führen. Sonst müssen Sie die Teile nochmals neu plazieren. Eine Spielvariante für zwei Spieler wurde ebenfalls eingebaut. Im Duell-Modus (mit 50 eigenen Levels) darf jeweils ein Spieler etwa eine Minute lang ein Bauteil ablegen. Wer zuerst das Level-Ziel erreicht, gewinnt. Die Spielstufen für das Duell sind extra so angelegt, daß nicht schnelles Bauen, sondern auch das Blockieren des Gegners entscheidend ist. Zu guter Letzt gibt es einen Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Puzzles konstruieren können. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER ★★★★

Von Acht bis Fünfzehn – Ha! Klar wird ein gewitzter Teenager manchen Level schneller lösen als der gestreßte Vater, aber deswegen gleich ein Edutainment-Produkt aus diesem Denkspiel machen? Zugegeben, die Rätsel sind etwas einfacher als bei der Incredible Machine 2, aber trotzdem macht das Spiel einen Heidenspaß. Gegenüber den Vorgängern sind im wesentlichen noch mehr Bauteile und ein verbesserter Duell-Modus zu vermelden. Die schlampige Windows-Programmierung macht mir aber Sorgen: Bei der normalen Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten ist die Bauteilekiste einfach viel zu klein. Und als Bonus hätte man ruhig die Puzzles aus den Machines 1 und 2 dazu packen dürfen. Ansonsten bleibt das Fazit wie vor drei Jahren: tolle Spielidee, ausgefeilte Puzzles, schöne aber zweckmäßige Grafik.

PROFESSOR TIMS VERRÜCKTE WERKSTATT

Hersteller:	Sierra / Coktel	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

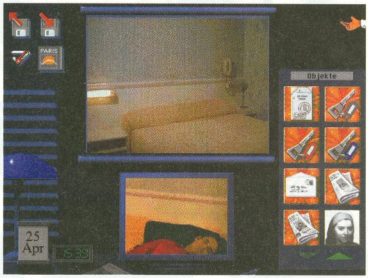
JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★★

Interaktiver Krimi für Einsteiger

DIE AFFÄRE MORLOV

Hinter den Kulissen von Paris - schaffen Sie es, gegen Zeit und Langeweile ein Verbrechen aufzuklären?



Im Videofenster unten im Bild liegt keine Leiche, sondern der Spieler beim Schlafen.

Willkommen in Paris! Sie verkörpern den Journalisten Paul Keim, der spätabends von seiner Freundin Virginie angerufen wird. Sie bittet ihn gehetzt, zum Place du Tertre zu kommen, wo sie ihm ihre Freundin Irina vorstellen will. Kurz vor dem Platz hören Sie Schüsse und quietschende Autoreifen. Vor einem Hauseingang liegt eine leblose Gestalt – Irina. Virginie muß von den Personen im Auto entführt worden sein. Dummerweise werden Sie in diesem Moment fotografiert und das Foto der Polizei zugespielt. Unter dringendem Mordverdacht müssen Sie nun in 48 Stunden die Mörder von Irina finden und Virginie befreien.

Die Suche führt Sie quer durch Paris. In den Wohnungen der beiden Frauen, der Kunstakademie, auf dem Friedhof und anderen Etablissements müssen Sie Indizien für Ihre Unschuld aufstöbern. In Ihrer Wohnung lauert die Polizei auf Sie und bringt Sie aufs Revier. Dort werden Sie von einem wirren Geheimdienstler auf freien Fuß gesetzt. Kommen Sie ein zweites Mal mit dem Gesetz in Konflikt, etwa, weil Sie unbedarft ein parkendes Motorrad berühren, sehen Sie die gleichen Szenen. Diesmal ohne Ton – dafür heißt es »Game Over«, und Sie finden sich auf dem Windows-Desktop Ihres PCs wieder. Neben dem Hauptfenster, in dem Sie »Rätsel« wie das Öffnen einer Tür lösen, werden in einem Winzfenster besonders »spannende« Szenen wie der Gang durch einen Hotelflur als grobkörniges Video gezeigt. Gelegentlich verirren sich etwas hölzern wirkende, irritiert umherblickende Figuren auch in das Hauptfenster. Die Akteure, die Schande jeder Laienspielgruppe, sind leider nur Statisten und können nicht angesprochen werden. Die musikalische Begleitung beschränkt sich auf schwermütige französische Melodien, die Geräuschkulisse driftet von lachhaft (beim Druck auf einen Teddy erklingt eine Autohupe) zu peinlich (die rrrussischen und fronsssösischen Akzente der deutschen Synchronsprecher). Es wird leider nicht besser. Selbst nach 48 Stunden ist man nicht erlöst, sondern muß weiter durch die Stadt ziehen. **(ra)**



EDITION ILE-DE-FRANCE LUNDI 25 AVRIL 1994 N°2315 6F

Libération

Die Skulptur in all ihren Facetten

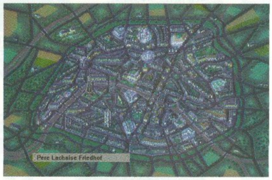
Von Ägypten bis zur Moderne! Die Entwicklung der Skulptur quer durch die Jahrhunderte. Eine außergewöhnliche Ausstellung, die bis 30. Juni in Parc de la Villette zu sehen ist.

Seite 24

Mord in Montmartre : Folge und Ende?

Der Mörder, von dem ein Foto existiert, ist noch immer auf der Flucht. Das Opfer, Irina Ianova, war Studentin an der Kunsthochschule. Die Polizei tappt noch immer im Dunkeln und Weiß nicht, inwiefern den Mörder mit der jungen Frau in Beziehung stand. Sie versichert aber, daß letzterer bald hinter Schloß und Riegel gebracht wird. Das große Gängstertum ist wahrscheinlich nicht unbeteiligt an diesem Fall, denn für den Mord wurden Kaliber von 11–43 benutzt.
Handelt es sich um einen Fall von Spionage?

Wer Gangster mit »ä« schreibt, ist selbst einer.



Fast noch das schönste Bild: Paris bei Nacht.

ROLAND AUSTINAT ★

Wo fängt man an, die nicht vorhandenen Qualitäten der Affäre Morlov zu beschreiben? Nehmen wir die »zahlreichen Videosequenzen«: Unscharf, dunkel und verwaschen keucht da briefmarkengroß der Held durch die schönsten Treppenhäuser von Paris. Nach der »Flucht« aus dem Polizeirevier ertönt wieder ununterbrochenes Keuchen aus den Lautsprechern, so daß man versucht ist, ein Rachengold in den CD-Schacht zu schieben. Dazu agieren die Personen im Hauptbild vor einem starren Hintergrund - dies alles weitaus schlechter als selbst in den wahrlich nicht mehr taufrischen Videos der ersten CD-Player-Ausgabe von 1993. Das Design der Räume ist völlig unlogisch: Selbst wenn man in einer Wohnung nicht in Richtung Ausgang klickt, landet man wieder vor die Haustür. Was nützen mir Gegenstände wie Taschenmesser oder ein Feldstecher, wenn diese nirgendwo eingesetzt werden können? Ein Blick aus einem Fenster in einen Innenhof könnte so vielleicht etwas Aufschlußreiches enthüllen. Meine Motivation geht gegen Null, wenn ich auf dem Friedhof nur Grabsteine bestaunen kann oder vor der Kunstakademie immer vor verschlossener Tür stehe. Und: Wer ist Morlov?

Vertrauen Sie mir: Sie brauchen dieses Spiel nicht. Ich brauche es nicht. Für den Preis von rund 80 Mark sollten wir besser eine Wochenend-Busreise nach Paris buchen und selbst die Schauplätze besuchen.

DIE AFFÄRE MORLOV

Hersteller:	Nova Media GmbH	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.x & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr schlecht	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	Schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

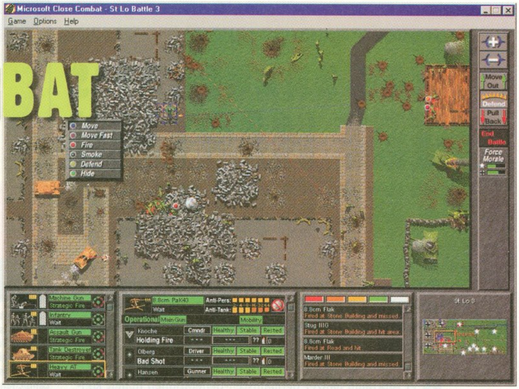
BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

ROLAND AUSTINAT: ★

Strategiespiel für Profis

CLOSE COMBAT

Microsoft als Spielehersteller ist ein größeres Novum als der Inhalt dieses Spiels: Einmal mehr kämpfen Pixelfiguren in Echtzeit gegeneinander.



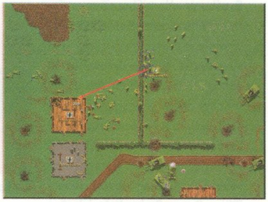
Umkämpftes Ruinenfeld: Die angreifenden G.I.s sind mitten ins deutsche Abwehrfeuer gerannt. (800 x 600)

Nach der geglückten Invasion in der Normandie hatten die Alliierten den Zweiten Weltkrieg noch nicht gewonnen: Die von Mauern und Hecken durchzogene Landschaft Nordfrankreichs eignete sich ideal für Verzögerungstaktiken. In Microsofts »Close Combat« darf man auf amerikanischer und deutscher Seite sechs Schlachten mit rund 40 Einzelgefechten nachspielen, man steuert einzelne Soldatengruppen, Geschütze und Vehikel. Eine Online-Hilfe erklärt alle Waffensysteme und gibt weitere Informationen preis.

Das »Trainingscamp« vermittelt Elementares, eine Kampagne arbeitet die Gefechte linear ab. Es läßt sich einstellen, ob die Soldaten Befehle immer ausführen, und ob sie vor Panikanfällen gefeit sind. Auf Wunsch verändert man die Positionen seiner Truppen, bevor die Schlacht beginnt. Nun sieht man seine Soldaten in Echtzeit vorpirschen, sich hinwerfen und in Deckung robben; Panzer drehen ihre Geschützkanzeln und feuern unter Ausstoß von Rauchwolken. Nebelgranaten grenzen die Sicht ein, blaue und rote Linien deuten Schußfelder an. Für eine erfolgreiche Taktik muß die Bewaffnung der einzelnen Teams ebenso einkalkuliert werden wie das Gelände mit seinen Wäldern, Feldern und Gebäuden. Am unteren Bildschirmrand sind vier Fenster angeordnet. Das erste zeigt alle Teams samt Status (»Suchen Deckung«). Im zweiten werden die Soldaten des aktuellen Teams detailliert aufgeführt und außerdem die Effizienz der Gruppe gegen Personen und Panzer. Im dritten Fenster erscheinen Nachrichten in fünf Prioritätsstufen, etwa »Werden von Panzerabwehr beschossen!«. Ein Doppelklick auf die Meldung führt sofort zu ihrem Ursprung.



In der größten von drei Zoomstufen verstecken sich hier einige Soldaten hinter einem Pferd. (1024 x 768)



Der Befehlspfeil zeigt Entfernung und Trefferwahrscheinlichkeit an.

Das vierte Fenster dient als Übersichtskarte oder Lupe. Das Befehlegeben erfolgt mit drei Icons für die gesamte Streitmacht oder mittels Pop-up-Menü für einzelne Teams. Hierbei wird die Entfernung bis zum Ziel in Metern sowie – farbig kodiert – die Trefferwahrscheinlichkeit angezeigt. (la)

JÖRG LANGER ★★★

Mit dem grottenschlechten »Offensive« hat Microsofts Nahkampf nicht viel gemein. Trotzdem hält sich meine Begeisterung in Grenzen. Es ist ja nett, von jedem Soldaten zu wissen, ob er verwundet ist, ob seine Moral noch stimmt, oder wieviele Patronen er noch hat. Doch die Ausführung könnte besser sein: Stehen mehrere Gruppen eng beisammen, sind sie nicht auseinanderzuhalten, oft entdeckt man Soldaten aufgrund der Farbgebung nicht. Das Interface kennt keine Auswahl von Gruppen, gescrollt wird ruckelig, und um die Spielgeschwindigkeit zu regulieren, muß Close Combat neu gestartet werden. Sicher, nie zuvor wurden Scharmützel des Zweiten Weltkriegs so wirklichkeitsnah präsentiert. Im Zuge der Online-Anleitung fällt dann auch der sinngemäße Satz: »Für die einzelnen Soldaten ist das kein Spiel, sondern Krieg«. Also liegen sie ständig am Boden, verweigern Befehle oder laufen weg. Ich würde aber lieber ein fiktives Taktikspiel genießen, als typischen Landser- oder G.I.-Alltag nachzuspielen. Wenn Sie aber schon immer mal um einzelne Büsche kämpfen wollten, könnte Close Combat etwas für Sie sein.

CLOSE COMBAT

Hersteller:	Microsoft Games	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

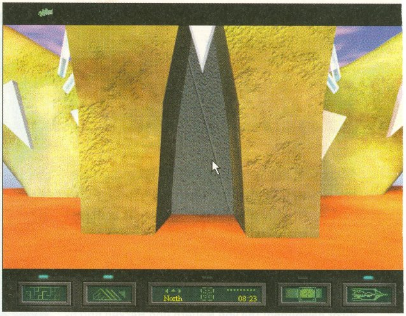
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★ MICHAEL: ★★

JÖRG LANGER: ★★★

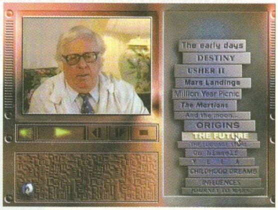
Adventure für Einsteiger

RAY BRADBURY'S THE MARTIAN CHRONICLES



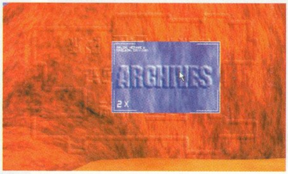
▲ Am unteren Bildrand sind Schalter für wichtige Hilfsmittel untergebracht. Ein Lämpchen verrät, ob sich der Einsatz am momentanen Schauplatz lohnt.

Eine gute Romanvorlage garantiert noch lange kein adäquates Spiel. Das Adventure zu den »Mars-Chroniken« verheißt allenfalls eine erholsame Tiefschlafphase.



▲ Das Video-Interview mit Schriftsteller Ray Bradbury ist ein gefundenes Fressen für SF-Fans.

Der Alptraum ganzer Germanisten-Generationen nimmt konkrete Formen an: Science-fiction etabliert sich als dauerhaftes Ästlein am Baume der Weltliteratur. Über Klassiker wie Ray Bradburys »Mars-Chroniken« referieren erwachsene Menschen mittlerweile ehrfurchtsvoller als über so manche seriöse Schwarte. In den USA war SF schon immer ein bißchen mehr Mainstream als im selbsternannten Kulturbollwerk Europa. Insofern ist die interaktive Huldigung der Romanreihe »Mars Chronicles« fast schon überfällig. Byron Preiss hat sich den Autor Ray Bradbury geschnappt und ein Interview per Videoclip festgehalten. Eigentlicher Mittelpunkt der CD-ROM ist jedoch ein »interactive Adventure« – und hier fangen die Probleme an. Ich sehe förmlich den Projektleiter uninspiriert mit den Klarsichthüllen rascheln, als ihm sein Boß die Nachricht »Du machst jetzt das Bradbury-Spiel!« mitteilt. Ein kurzer Blick in die Verkaufscharts, dann steht das Konzept der Güteklasse »Myst auf dem Mars«. Die Story ist durch die Buchvorlage grob vorgegeben: Auf dem Mars landen in naher Zukunft die Menschlein und stolpern dabei über Relikte einer uralten Kultur. Staun! Wir erforschen die frisch ausgebuddelte Stadt Xi, einen Archiv-Vorort der entschwundenen Ureinwohner.



Der Scanner übersetzt die rätselhaften Runen.

Sie klicken sich durch eine Ansammlung hochauflösender Standbilder, finden alle Jubeljahre mal einen Gegenstand und orientieren sich anhand einer groben Übersichtskarte. Funde werden gescannt, analysiert und im Raumschiff verwahrt. Hier lädt man auch die Energie für seinen Anzug wieder auf, bevor es zurück in die marsianischen Ruinen geht. Wenn der Einsatz eines Hilfsmittels sinnvoll ist, blinkt es verräterisch in der Menüleiste. Meist wird der Scanner bemüht, um das antike Gekritzel zu übersetzen. Wem selbst die wenigen (dafür umso abstrakteren) Puzzles zuviel sind, hält sich an ein Textfile, das bei der US-Version reichlich Tips für das ganze Spiel spendet. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT ★★

Die der Schokoriegel-Werbung entliehene Mobilisierungs-Versprechung bezüglich »Mars« läßt sich kaum auf dieses Adventure für Scheintote übertragen. In (mich langsam annervender) Myst-Manier rucken wir von einem sterilen Standbild zum anderen. Munter klickt man den Scanner an, der Inschriften übersetzt und versteckte Gegenstände ortet. Gibt es mal so etwas ähnliches wie ein Puzzle zu bestaunen, ist Liebe zu abstrakten Logeleien gefragt. Das erinnert mich streckenweise eher an eine Geometrie-Prüfung als an ein saftiges Abenteuerspiel.

Martian Chronicles ist so trocken und atmosphärearm, wie man das vom Mars auch erwarten darf. Von der lalligen Soundkulisse eingelullt, stolperte ich leicht lustlos von einer Hütte zur anderen. Erklärte Fans der Buchvorlage können sich vielleicht an den Handlungsfortschritten im Spielverlauf erfreuen. Nach objektiven Adventure-Maßstäben sind die phantasielosen Mars Chronicles aber eine ziemlich luschige Angelegenheit.

RAY BRADBURY'S THE MARTIAN CHRONICLES

Hersteller:	Byron Preiss /Simon & Schuster	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ MICHAEL: ★

HEINRICH LENHARDT: ★★

CD-ROM

Titel		Preis
Abuse	DV	68,95
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Missions Disk.	DV	42,95
Advanced Tactical Fighters	DV	79,95
Afterlife	DA	74,95
AH-64D Longbow	DV	79,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Anvil of Dawn	DV	77,95
Ascendancy	DV	54,95
Bad Mojo	DV	79,95
Battle Isle 3	DV	69,95
Bleifuss	DA	54,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Caesar 2	DV	82,95
Capitalism	DV	76,95
Civilization 2	DV	79,95
Comanche & Missionen	DV	39,95
Command Aces of the Deep	DV	82,95
Command & Conquer	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer Editor	DV	27,95
Command & Conquer SVGA *	DV	89,95
Conquest of the New World	DV	89,95
Crusader - No Remorse	DV	79,95
Cyberia 2	DV	76,95
Daggerfall *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 3	DV	V.mö.
Der Reeder	DV	34,95
Destruction Derby	DA	89,95
Diablo	DV	V.mö.
Die Fugger 2	DV	79,95
Die große Schlacht in den Ardennen	DV	72,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Discworld	DV	76,95
Dogz	DA	25,95
Dungeon Keeper *	DV	79,95
Earthsiege 2	DA	76,95
Earthworm Jim 1 + 2	DV	68,95
Elisabeth I.	DV	89,95
Euro 96	DV	68,95
Extreme Pinball	DA	54,95
F1 Manager '96	DV	74,95
Fantasy General	DV	72,95
Fast Attack	DV	69,95
FIFA International Soccer '96	DV	79,95
Fire Fight	DA	59,95
Formula 1 Grand Prix 2	DV	99,95
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gearheads	DV	52,95
Grand Prix Manager	DV	54,95
Hattrick!	DV	79,95
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hugo 3	DV	72,95
Indy Car Racing 2	DV	76,95
Lands of Lore 2	DV	V.mö.
Lemmings Paintball	DA	32,95
Lighthouse	DV	89,95
Manic Karts	DA	32,95
Martini Racing	DV	23,95
Master of Orion 2 *	DV	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	DV	82,95
Megarace 2	DV	V.mö.
Missionforce: Cyberstorm	DV	84,95
Muppets Inside	DV	69,95
Myst - Limited Edition	DV	69,95
NBA Live '96	DV	79,95
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
NHL Hockey '96	DV	79,95
Normality Inc.	DV	76,95
Olympic Games	DV	69,95
Olympic Soccer	DV	69,95
PGA Tour Golf '96	DA	79,95
PGA Tour Golf '96 Sawgrass Kurs-CD	DA	36,95
Pole Position	DV	89,95
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Psycho Pinball	DV	69,95
Quake	DA	69,95
Rebel Assault 2	DV	84,95
Return Fire	DV	79,95
Riddle of Master Lu	DV	76,95
Ripper	DV	79,95
Shanghai - Große Momente	DV	82,95
Shannara	DV	76,95
Shellshock	DV	76,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Thunder	DV	89,95
Simon the Sorcerer 2	DV	69,95
Speed Haste	DA	56,95
Space Hulk (Win 95)	DV	79,95
Star Trek N.G. "A Final Unity"	DV	79,95
Stonekeep	DV	96,95
S.T.O.R.M.	DV	79,95
Syndicate Wars *	DV	79,95
Teamchef	DV	54,95
Terminator Future Shock	DV	76,95
Terra Nova	DA	76,95
TFX: EF2000	DV	89,95
The Dig	DV	77,95
Theme Park + Transp. Tycoon	DV	56,95
This means war!	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DA	77,95
Tilt!	DV	54,95
Top Gun	DV	79,95
Transport Tycoon Deluxe	DV	54,95
Urban Runner	DV	74,95
Virtua Fighter	DA	74,95
Vollgas	DV	54,95
Warcraft 2	DV	79,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	DV	28,95
Warhammer	DV	69,95
Wing Commander 4	DV	79,95
Worms	DA	69,95
Worms - Reinforcements	DA	35,95
X Wing Edition	DV	32,95
Zork Nemesis	DV	89,95
Z	DV	74,95
Gravis Game Pad		37,95
Gravis Analog Pro Joystick		59,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Monats-Hits:

AH-64D Longbow	DV	79,95
Civilization 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Need f. Speed Special	DV	79,95
Olympic Games	DV	69,95
Quake	DA	69,95
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	28,95
Z	DV	74.95
Endlich da!!!		
Formula 1 Grand Prix 2	DV	99,95
In Kürze lieferbar:		
Command & Conquer 2	DV	89,95
Das Schwarze Auge 3	DV	36,95

Spiele-Sammlungen:

Gamebox DV 39,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.

LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey island 1, Zak McKracken

LucasArts Top Adventures DV 54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2

Made in Germany DV 42,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2

Westwood Compilation DV 76,95
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore

Albion DV 29,95
Bioforge DV 29,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2 DV je 24,95
Jagged Alliance DV 32,95
Space Quest 6 DV 35,95
U.S. Navy Fighters DV 29,95
Wing Commander 3 DV 34,95
Wing Commander 4 DV 79,95
X-Wing Edition DV 32,95

✆ 02871-183088

Sonder-Angebote:

CD-ROM

Titel		Preis
Amberstar	DV	19,95
Battle Bugs	DV	29,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95
Civilization	DV	39,95
Creature Shock	DV	21,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	DV	34,95
Die Siedler	DV	29,95
Dune 2	DV	29,95
Earthsiege 1	DV	22,95
Elite 2	DV	22,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Formula 1 Grand Prix	DA	39,95
Fritz 3	DV	39,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2	DV	22,95

CD-ROM

Titel		Preis
Goblins 3	DV	22,95
Hanse	DV	34,95
Indiana Jones 4	DV	32,95
Indy Car Racing	DV	21,95
Jagged Alliance	DV	32,95
King's Quest 7	DV	35,95
Legend of Kyrandia 3	DV	21,95
Little Big Adventure	DV	29,95
Lode Runner	DV	29,95
Magic Carpet	DV	29,95
Master of Magic	DV	39,95
NASCAR Racing	DV	24,95
NHL Hockey '95	DV	29,95
Outpost	DV	35,95
PGA Tour Golf	DV	29,95
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DA	39,95

CD-ROM

Titel		Preis
Rebel Assault	DV	32,95
Rüsselsheim	DV	22,95
Sam & Max	DV	32,95
Silent Service 2	DV	29,95
Simon the Sorcerer	DV	29,95
Space Quest 5	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Strike Commander	DA	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	DA	26,95
Syndicate Plus	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
Theme Park	DV	29,95
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Ultima 7 Collection	DA	29,95
Wing Commander 2	DA	29,95
Wing Commander Armada	DA	29,95
Wizardry 7	DV	19,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Skurriler Spielemix für Fortgeschrittene

MONTY PYTHON & THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL



Auch der erzählende Historiker fehlt nicht. Oben rechts das Schild für das Spiel »Burn the witch«, in dem Sie verhindern, daß die Hexen verbrannt werden.

Sie interessieren sich für mittelalterliche Geschichte, lösen gerne Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben und lieben britischen Humor? Dann starten Sie mit 7th Levels neuester Veröffentlichung in den siebten Himmel.

Spiele-Test

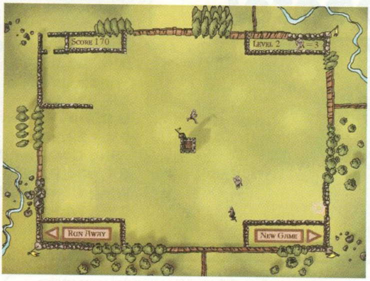
Für all diejenigen, die den Monty Python Film »The Quest for the Holy Grail« (deutscher Titel: »Die Ritter der Kokosnuß«) nicht kennen, hier eine Kurzzusammenfassung: Gral egal – Humor geht vor. Ernst zunehmen ist bei diesem Film und vorliegendem »Spiel« absolut nichts, noch nicht mal die Angabe zu den Systemanforderungen: »Windows 95 oder später«.
In der Rolle von König Artus starten Sie mit Ihrem Knappen (im Auftrag des Herrn) die Suche nach dem heiligen Gral. Der König ist arm und hat kein Pferd, sondern eine zersägte Kokosnuß. Durch Aneinanderschlagen der Nußhälften wird das Hufgeräusch simuliert, eine Art mittelalterliches Virtual Reality also. Mit der Maus (statt mit dem Schwert) bewaffnet bewegen Sie sich in neun unterschiedlichen Szenarien des Jahres 932. Vor einem statischen Hintergrundbild, das dem Film entnommen wurde, agieren Artus und seine Helfer in Animationen, die etwas an chinesische Schattenfiguren erinnern.
An jeder Station sind durch fleißiges Beklicken des kompletten Bildschirms (bevorzugt aller Objekte und Personen) die Punkte zu finden, welche Aktionen auslösen. Meistens stößt man dabei nur auf blöde Gags, ab und zu führt der richtige Klick jedoch zu einem der gesuchten Gegenstände. Das vorgefertigte Inventar zeigt die Objekte der Sammlerbegierde im Umriß (beispielsweise die unvermeidlichen Kokosnüsse, Geld oder das Schwert des Schwarzen Ritters). Finden Sie das gesuchte Objekt, wandert es ins Inventar und füllt diesen Umriß aus. Außerdem ist an fast jedem Ort ein kleines Geschicklichkeitsspielchen versteckt. Sind



Die Übersichtskarte mit allen zugänglichen Orten, der Video-Chronik und dem Inventar.



Eine wahrhaft grausige Begegnung mit dem Ungeheuer von Caebannog.



Bei »Throw a cow« müssen Sie die Ritter durch Richtungswechsel vor dem fliegenden Rinderwahn retten.

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Wenn Sie auf der Suche nach ernstzunehmenden Denk- und Geschicklichkeitsspielen sind, sollten Sie um des heiligen Grals Willen bitte nicht dieses Spiel kaufen. Hier geht es um alles andere als seriöse Knobelei. Nur wer reichlich Unsinn im Sinn hat, kann so viel Sinnlosigkeit auf einem Haufen ertragen. Wer den Film nicht kennt, aber britischen Humor liebt, könnte dank der Gagdichte trotzdem Spaß haben. Gleiches gilt für die schlichten Arcade-Einlagen, getreu dem Monty-Motto: Einfach, aber doch geschmacklos. Ein paar mehr Spielereien fürs Geld hätten es trotzdem ruhig sein dürfen.
Aber Ernst beiseite: Für eingeschworene Monty-Python-Fans (wie mich) ist das Produkt ein absolutes Muß. Es stecken jede Menge kleiner Gags in und um den Kultfilm drin. Die Videos sind klein, aber qualitativ gut, und die wenigen gezeichneten Grafiken stilistisch ans skurrile Geschehen angepaßt. Wenn Sie schon immer mal selbst gegen den Schwarzen Ritter antreten wollten, sollten Sie zu diesem Spiel keinesfalls »NI« sagen. Wenn Sie mit dem Humor nichts anfangen können, werden Sie allerdings viel weniger Sterne als ich sehen.

dem betreffenden Bildschirm ein Großteil seiner Geheimnisse entrissen, erscheint ein Schild mit dem Namen der Arcade-Einlage, die Sie dann jederzeit starten dürfen.

»Throw a cow« beispielsweise spielen Sie, nachdem Ihnen widerspenstige Franzosen den Zutritt zu ihrer Burg verwehrt und Sie übel beschimpft haben. Dabei geht es entgegen dem Namen nicht darum, eine Kuh zu werfen, als vielmehr in einem Irrgarten umherwuselnde Ritter zum Ausgang zu lenken, ohne daß diese vorher von einer herumfliegenden Kuh erschlagen werden. Andere Stationen bei Ihrer Gralssuche sind der Schwarze Ritter (gegen den Sie natürlich fechten, indem Sie ihn mit Ihrem Mausschwert empfindlich treffen) und die Burg Anthrax (zu deutsch: Schloß Dosenschreck). Auf den inzwischen hinzugekommenen Ritter Galahad wartet dort ein Reaktionstest mit Namen »Spank a virgin« – hier klatschen Sie mit dem Mauszeiger auf die nackten Popos von Jungfrauen. Außerdem steht eine Tetris-Variante (statt Bauklötze stapeln Sie Pest-Leichen) und ein Treffen mit dem Ungeheuer der »Caves of Caebannog« auf dem Programm.

Sind die wichtigsten Ereignisse eines Bildschirms abgehakt, müssen Sie mittels Fadenkreuz-Mauszeiger im wahrsten Sinne des Wortes einen Vogel abschießen, um die obligatorischen Kokosnüsse zu ergattern. Ist der Weg zum nächsten Handlungsort frei, erscheint ein Pfeil-Symbol für die Weiterreise. Zwischen den Stationen wird auf eine Übersichtskarte umgeschaltet, auf der alle Örtlichkeiten eingezeichnet sind. Bereits besuchte Orte sind jederzeit frei anwählbar. Sollten Sie also beispielsweise in Camelot ein paar Ziegelsteine vergessen haben, können Sie diese jederzeit nachträglich abtragen.



Wenn Sie Schloß Camelot Stein für Stein richtig abtragen, dürfen Sie es im Inventar mitnehmen.

Abhängig vom Spielfortschritt sind in einem chronikartigen Buch immer mehr Filmszenen als Videoclips abrufbar. Ihr Spielstand wird automatisch unter dem Namen gespeichert, den Sie anfangs eingegeben haben. Damit sich möglichst viele an der Suche nach dem heiligen Gral beteiligen können, ist für August das Erscheinen einer Version mit deutschen Untertiteln geplant. **(ms)**

MONTHY PYTHON & THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL

Hersteller: 7th Level
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Gut
Ausstattung: Gut
Spieltiefe: Durchschnitt
Komfort: Gut
Multiplayer: nicht v.
Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★ **MICHAEL:** ★★★ **ROLAND:** ★★★

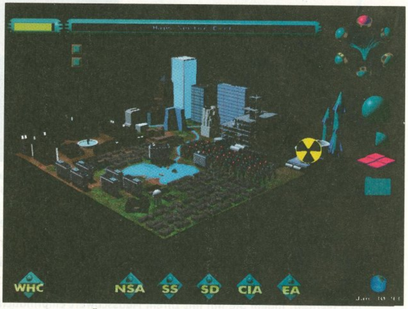
MONIKA STOSCHEK: ★★★★

Strategiespiel für Fortgeschrittene

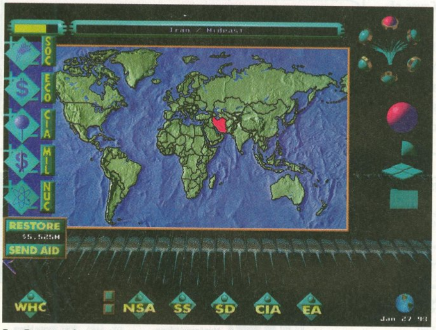
CYBERJUDAS

Bei manchen Spielen wird die Fortsetzung heiß ersehnt, bei anderen kann man sich kaum noch an den Vorgänger erinnern. »Cyberjudas« gehört eindeutig in die letzte Kategorie.

Empires Präsidentensimulator »Shadow President« sorgte 1993 allenfalls für ein müdes Gähnen. Mit »Cyberjudas« soll diese Scharte ausgewetzt werden. Als amerikanischer Präsident lenken Sie ab Januar 1993 die Geschicke des Landes über Steuern und Ausgaben. Zudem widmen Sie sich der Außenpolitik, gewähren Entwicklungshilfe, schließen Handelsabkommen oder starten einen Kulturaustausch. Weniger freundlich gesinnte Nationen dürfen mit diplomatischem Druck, Blockadeaktionen oder Sabotageanschlägen rechnen. Und hilft auch das noch nicht, sind militärische Eingriffe bis hin zum Atomschlag möglich.



Für einen groben Überblick über die Ressourcen eines Landes sorgt diese ansehnliche Grafik.



Das Zentrum der Macht. Von dieser Globalansicht aus werden die Geschicke der Welt über Untermenüs gesteuert.

Hilfreich zur Seite stehen dabei sechs Berater, welche die Aufmerksamkeit auf potentielle Brennpunkte lenken. Doch egal, ob man den Rat der Experten annimmt oder nicht, man muß stets die eigene Popularität beim Volke im Auge behalten, um nicht vorzeitig in Rente geschickt zu werden.

Für Abwechslung sorgt ein Verräter aus den Beraterreihen. Um diesem auf die Spur zu kommen, verfolgt ein elektronischer Helfer, Tracer genannt, dessen Aktionen in aller Herren Länder. Hat er einen Hinweis, versorgt er den Spieler umgehend mit diesen Informationen. So liefert der Tracer beispielsweise das Bruttosozialprodukt des betreffenden Landes, woraufhin der Spieler den Ort per Kreuzvergleich mit dem eingebauten »Factbook« des CIA ermitteln muß. Im Laufe der weitertickenden Zeit werden die Hinweise dann zahlreicher, zudem verrät Tracer auch Fakten über den Täter. Um diesen zu identifizieren, müssen im jeweiligen Beratermenü, innerhalb eines zeitlichen Limits von dreißig Sekunden, per Mausklick möglichst viele persönliche Daten gesammelt werden. Meint man dann, den Bösewicht entlarvt zu haben, muß dessen Reputation über gezielte Indiskretionen oder bewußtes Ignorieren seiner Ratschläge gesenkt werden, bevor er öffentlich angeklagt werden darf.

Wem das alles zu aufregend ist, kann auch ohne Verräter in zwei Komplexitätsstufen Präsident spielen. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE ★

So spannend das alles bis hierher klingt, ist Empires Präsidentensimulator doch wenig mehr als eine Art »Where in the World is Carmen Sandiego?« für Buchhalter. Doch während sich beim Vorbild Faktenabgleich und Spiel die Waage halten, verkommt Cyberjudas schnell zum öden Herumstochern in riesigen Textwüsten. Und der weltpolitische Teil ist in etwa genauso langweilig und unübersichtlich wie beim Vorgänger. Daß Kuwait seinen Militäretat aufstocken will, Bolivien einen Kulturaustausch ablehnt oder in China ein Sack Reis umfällt, interessiert auf Dauer selbst den hartnäckigsten Erbsenzähler nicht mehr. Zudem sind die SVGA-Menüs und die seltenen Animationen eher schlicht, und die Musik erinnert über weite Strecken an Walgesänge. Nein, eine derartige Ideenlosigkeit bei drei Jahren Entwicklungszeit ist kaum nachzuvollziehen. Alles in allem ist Cyberjudas ein klarer Fall für Schlaflose, doch die werden mit Schäfchenzählen preiswerter bedient.

CYBERJUDAS

Hersteller:	Empire	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ ROLAND: ★

MICHAEL SCHNELLE: ★

Angebot gültig bis 15. September 1996

KD = komplett deutsche Version • DA = deutsche Anleitung • KE = komplett englische Version

PC - CD - ROM Spiele:

Nr.	Titel	Version	Preis
Z001	Abaron	KD	69,90
Z002	Aces of the Deep	KD	65,—
Z003	AH 64D Longbow	KD	65,—
Z004	Airbus 2	KD	79,90
Z005	Albion	KD	24,90
Z006	Alien Trilogy	DA	74,—
Z007	Aliens	KD	59,—
Z008	Ancient Empires	KD	69,—
Z009	Angel Devoid	DA	55,—
Z010	Anvil of Dawn	KD	59,—
Z011	Arcade America	KD	69,—
Z012	Assault Riggs	DA	57,90
Z013	ATF US	KD	69,90
Z014	Abuse	KD	54,90
Z015	Alien Odyssey	KD	54,90
Z016	Alien Virus	KD	69,—
Z017	Ascendacy	KD	44,90
Z018	Addams Family Pinball	KE	59,—
Z019	Alone in the Dark Trilogy	KD	54,90
Z020	Across the Rhine	KD	24,90
Z289	Absolute Zero	DA	44,90
Z290	Aces Collection	DA	54,90
Z291	Air Power	KD	57,90
Z292	Alien Olympics	KD	44,90
Z293	Archibald Applebrook	KD	64,—
Z294	Asterix	KD	54,90
Z295	Bad Day on Midway	DA	59,—
Z296	Battle Beast	KD	65,90

Nr.	Titel	Version	Preis
Z306	Cyber War	DA	25,—
Z307	Cyril - Cyber Punk	DA	35,90
Z308	D-Der Horrorthriller	KD	65,—
Z309	Das schwarze Auge 3	KD	65,—
Z310	Die Höhlenwelt Saga	KD	59,90
Z311	Die Siedler	KD	19,90
Z312	Dreamweb	DA	19,—
Z076	Darkseed 2	KD	84,90
Z077	Das schwarze Land	KD	79,90
Z078	Deathgate	KD	55,—
Z079	Deathkeep	DA	65,—
Z080	Defcon 5	KD	56,90
Z081	Der Planer 2	KD	55,—
Z082	Der Seelenturm	KD	52,90
Z083	Der Talisman	KD	65,—
Z084	Descent 2	DA	65,—
Z085	Descent 2 Mission Builder	DA	19,90
Z086	Destruction Derby	DA	69,90
Z087	Die Fugger 2	KD	59,90
Z088	Die Siedler 2	KD	55,—
Z089	Discworld	KD	25,—
Z090	Druidenzikel	KD	49,90
Z091	Dungeon Keeper	KD	65,—
Z092	Dagggerfall	KD	65,—
Z093	Das schwarze Auge	KD	19,90
Z094	Deadline	KD	19,90
Z095	Der Reeder	KD	25,—
Z096	Diabolo	KD	65,—
Z097	Dungeon Master 2	KD	55,—

Nr.	Titel	Version	Preis
Z145	Kaiser DeLuxe	KD	39,90
Z146	Kings Quest 7	KD	25,—
Z147	Kyrandia Trilogy	KD	19,90
Z333	Larry Collection	DA	55,—
Z334	Lion	KD	55,—
Z335	Locus	DA	75,—
Z148	Land of Lore 2	KD	79,—
Z149	Lighthouse 3D	KD	69,90
Z150	Little Big Adventure 2	DA	79,—
Z151	Lost Admiral 2	DA	75,—
Z152	Lode Runner Online	KD	65,—
Z153	Lost Eden	KD	59,90
Z154	Load Star	DA	65,—
Z155	Mad TV 2	KD	59,90
Z156	MAG!	KD	55,—
Z157	Master of Orion	KD	69,90
Z158	Mechwarrior 2 + Net	KD	59,90
Z159	Metropolis	KD	79,90
Z160	Magic Carpet 2	KD	29,90
Z161	Magic the Gathering	KD	75,—
Z162	Maniac Karts	DA	19,90
Z163	Millenia	KD	39,90
Z164	Monopoly	KD	39,90
Z165	Maximum Surge	KD	65,—
Z166	Myst Special Edition	KD	49,90
Z167	Master of Antares	KD	69,90
Z168	Metal Lords	KD	65,—
Z169	Mission Critical	DA	59,90
Z170	Master of Magic	KD	19,90
Z336	Marco Polo	DA	44,90

Nr.	Titel	Version	Preis
Z221	Shivers	KD	59,90
Z222	Shockware Assault	DA	79,90
Z223	Silent Hunter	KD	55,—
Z224	Sim Isle	KD	65,—
Z225	Spy Craft	KD	65,—
Z226	Star Trek-New Generation	KD	69,90
Z227	Steel Panther	KD	55,—
Z228	Stone Keeper	KD	69,90
Z229	Strike Base	KD	65,—
Z230	Super Star Wars	KD	39,90
Z231	Syndicate Wars 2	KD	69,90
Z232	Shadow Warrior	KE	75,—
Z233	Sim City 2000 Collection	KD	69,90
Z234	Sim Tower	KD	59,90
Z235	Simon the Sorcerer 2	KD	39,90
Z236	Space Quest 6	KD	65,—
Z237	Space Marines	KD	59,90
Z238	Star Treck - A Final Unity	KD	55,—
Z239	Space Academy	KD	65,—
Z240	Space Bucks	KD	49,90
Z241	Space Hulk-Blood Angels	DA	75,—
Z242	S.T.O.R.M.	DA	75,—
Z243	Shine	KD	75,—
Z244	Star Gate	KD	25,—
Z245	Star Trek-Interactive	KD	89,90
Z246	T.F.X. Eurofighter	KD	65,—
Z247	Teamchef	KD	69,90
Z248	Terminator Future Shock	KD	59,90
Z249	Terra Nova	DA	55,—
Z250	The Dig	KD	55,—

!!! WICHTIG !!!

Nur Versandhandel – *kein* Geschäftsverkauf.

Versand erfolgt *grundsätzlich* in Sicherheitspackungen. Damit unsere Preise *weiterhin* *konkurrenzlos billig* bleiben, haben wir auf einen Telefon-Bestell-Service, Hot-Line und Nachnahmesendungen verzichtet.

Das ist *Ihr Vorteil.* Alle Preise sind bereits incl. MwSt. Wir liefern nur gegen Vorkasse. Sie haben hierfür folgende Möglichkeiten:

- Überweisung auf das Konto: Deutsche Bank Lindau, BLZ 650 700 84, Kto. Nr. 310 093 001, Computer Versand Boch.
- Euro-Scheck anbei.
- Bar-Betrag anbei.

Keine Versand- oder Transportkosten.

Nr.	Titel	Version	Preis
Z297	Blown Away	KD	59,—
Z298	Burried in Time	KD	59,—
Z299	Burn Cycle	DA	74,90
Z021	Bad Majo	DA	65,90
Z022	Baryon	DA	49,90
Z023	Batman Forever	KD	69,—
Z024	Beavis + Butthead	DA	52,90
Z025	Burning Steel 4	KD	25,—
Z026	Burg Drachenstein	KD	39,90
Z027	Battles in Time	DA	55,90
Z028	Battle Isle 3	KD	53,90
Z029	Battleground Ardennes	KD	49,90
Z030	Battle Race	DA	65,—
Z031	Bazooka Sue	KD	69,90
Z032	Big Red Racing	KD	45,—
Z033	Biing	KD	39,90
Z034	Bioforge	KD	29,90
Z035	Bioforge Gold	KD	75,—
Z036	Bleifuß	KD	35,—
Z037	Blood	KE	75,—
Z038	Braindead 13	KD	49,90
Z039	Baldies	KD	59,90
Z040	Battle Cruiser 3000 AD	KD	49,90
Z041	Bermuda Syndrome	KD	58,90
Z042	Bolo	KD	38,90
Z043	Bundesliga Manager Hattrick	KD	45,—
Z044	Carriers at War complete	KE	69,—
Z045	Chronicles of Sword	KD	59,90
Z046	Chronomaster	KD	59,90
Z047	CivilNet	KD	69,90
Z048	Civilization 2	KD	69,90
Z049	Claim to Power	KD	72,—
Z050	Colony Wars 2492	KD	55,—
Z051	Command & Conquer 1 + Data	KD	19,90
Z052	Command & Conquer Level E.	DA	19,90
Z053	Command & Conquer 2	KD	69,—
Z054	Congo	KD	69,—
Z055	Conquest of the New World	KD	65,—
Z056	Cyberia 2	KD	55,—
Z057	Cybermage	KD	45,—
Z058	Cyberspace	KD	79,90
Z059	Cyberspeed	KD	25,—
Z060	Cyberstorm	KD	65,90
Z061	Caesar 2	KD	62,—
Z062	Capitalism	DA	65,—
Z063	Carriers Strike Force	KD	59,90
Z064	Civil War Amerika	KD	65,—
Z065	Chewy-Flucht von F5	KD	19,90
Z066	Conquerer	KD	59,90
Z067	Crusader-No Remorse	KD	55,—
Z068	Cyberjudas	KE	65,—
Z069	Chessmaster 4000 Turbo	KD	22,—
Z070	Corpse Killer	KE	65,—
Z071	Championship Manager 2	KD	44,90
Z072	Comix Zone	KD	34,90
Z073	Commanche vs. Werwolf	KD	59,90
Z074	Creature Shock	KD	19,90
Z075	Chaos Verlord	KD	55,—
Z300	Cadillac & Dinos	KD	69,—
Z301	Caribbean Disaster	KD	59,90
Z302	Chaos Control	KD	62,—
Z303	Civilization	KD	19,90
Z304	Civil War General	KD	65,—
Z305	Crusade	KD	35,—

Nr.	Titel	Version	Preis
Z099	Darken	DA	59,90
Z100	Deep Space Nine	DA	65,—
Z101	Dune 2	KD	19,90
Z102	Earthworm Jim 1 + 2	KD	49,90
Z103	Elder Scrolls 2	KD	69,90
Z104	Elizabeth 1	KD	79,90
Z105	Earthsiege 2	KD	65,—
Z106	Ecco the Dolphin	DA	39,90
Z107	ESPN Extreme Games	DA	39,90
Z108	Evokation	KD	55,—
Z109	Extreme Pinball	DA	39,90
Z110	Entomorpf-The Plaque	DA	29,90
Z312	Empire 2	KE	55,—
Z313	Endorfun	DA	49,90
Z314	Euro Action Soccer	KE	39,90
Z315	Fifa '95 Classics	KD	19,90
Z316	F1 Grand Prix	DA	19,90
Z111	F1 Grand Prix 2	DA	75,—
Z112	F1 Grand Prix Manager	KD	39,90
Z113	F1 Manager '96	KD	59,90
Z114	F1 Pole Position	KD	75,—
Z115	Fast Attack	KD	49,90
Z116	Fifa Soccer '96	KD	65,—
Z117	Frankenstein	KD	45,—
Z118	Fatal Racing	DA	49,90
Z119	Flight Simulator 5.1 compl.	KD	89,—
Z120	Fantasy General	DA	49,90
Z121	Fritz 4 - Schach	KE	99,—
Z122	Front Page Football '96	KE	55,—
Z123	Fighter Duell	DA	49,90
Z317	Forrest Gump	DA	49,90
Z318	Fritz 3 - Schah	KD	29,90
Z319	Future Dimension	KD	49,90
Z320	FX Fighter	DA	59,90
Z321	Gunship 2000	DA	25,—
Z124	Gabriel Knight 2	KD	65,—
Z125	Gender Wars	KD	58,90
Z126	Gene Wars	KD	65,—
Z127	Harvester	KD	89,—
Z128	Heart of Darkness	DA	69,90
Z129	Hexagon Karate 2	KD	89,—
Z130	Hugo 3	KD	49,90
Z131	Heroes of Might & Magic	KD	39,90
Z132	Hardball 5	DA	65,—
Z133	Harpoon 2	DA	69,90
Z322	High Sea Traders	KD	49,90
Z323	Ice & Fire	DA	49,90
Z324	Inca Collection	KD	49,90
Z325	Indiana Jones 4	KD	19,90
Z326	International Tennis Open	KD	59,90
Z327	In the first Degree	DA	55,—
Z328	Island Casino	DA	55,—
Z134	Iron Angel	KD	79,—
Z135	Imperium Romanum	KD	65,—
Z136	Indy Car Racing 2	KD	59,90
Z137	Into the Void	KE	55,—
Z138	Jetfighter 3	DA	79,—
Z139	Jonny Bazookatone	DA	45,—
Z140	Judge Dredd	DA	65,—
Z141	Jagged Alliance	KD	19,90
Z142	Jewels of the Oracle	KD	65,—
Z143	John Madden Football '96	DA	65,—
Z329	Kid's Kid	KD	59,90
Z330	King's Quest Collection 1-6	DA	69,90
Z331	Klick 'n Play Hauptprog. WIN	KD	69,90
Z332	Krypton Egg	KD	25,—
Z144	Kingdom of Magic	KD	55,—

Nr.	Titel	Version	Preis
Z171	NBA Live '96	KD	65,—
Z172	NFL Quarterback '96	DA	79,90
Z173	NHL Hockey '96	DA	65,—
Z174	Normality	KD	59,90
Z175	NBA Jam Tournament	DA	65,—
Z176	Need for Speed	KD	65,—
Z177	Offensive	KD	65,—
Z382	Outpost 2	KD	79,90
Z337	Olympic Games	DA	54,90
Z338	Olympic Soccer	DA	54,90
Z339	PGA Tour Golf '96	KD	65,—
Z340	Pinball World	DA	45,—
Z341	Pinball Mania	DA	45,—
Z342	Pinball WIN '95	DA	39,90
Z343	Police Quest Collection	DA	55,—
Z344	Perfect General 2	DA	65,—
Z345			
Z381	Panzer General 2	DA	55,—
Z178	Pax Imperia 2	KD	65,—
Z179	Perfekt General + Editor	DA	35,—
Z180	PGA European Tour Golf	DA	65,—
Z181	Phantasmagoria	KD	65,—
Z182	Pro Pinball -The Web	KD	29,90
Z183	Pinball Fantasies DeLuxe	DA	55,—
Z184	Pinball Illusions	DA	39,90
Z185	Pinball Wizard 2000	KD	55,—
Z186	Pitfall	KD	59,90
Z187	Police Quest V Swat	KD	59,90
Z188	Prey	KE	69,90
Z189	Psychic Detective	DA	59,90
Z190	Psycho Pinball	KE	59,—
Z191	Project Paradise	DA	75,—
Z192	Prince of Persia 1 + 2	DA	29,90
Z193	Pirates Gold	KD	25,—
Z194	Prisinor of Ice	KD	25,—
Z195	Pool Champion	DA	44,90
Z196	Quest for Glory 4	DA	19,90
Z346	Quest for Glory Collection	DA	49,90
Z197	Quake	KE	75,—
Z198	Quest for Fame	DA	65,—
Z199	Ran Trainer 2	KD	55,—
Z200	Rayman	KD	49,90
Z201	Rebell Assault 2	KD	59,90
Z202	Red Baron 2	KD	75,—
Z203	Riddle of Master Lu	KD	69,90
Z204	Rodge Racer	DA	35,—
Z205	Ripper	KD	65,—
Z206	Rise of the Robots 2	DA	65,—
Z207	Rivers of Dawn	DA	49,90
Z208	Ran Soccer	KD	59,90
Z209	Red Ghost	KD	65,—
Z210	Revolution X	DA	69,90
Z211	Rebel Assault	KD	19,90
Z212	Renegade-Return	DA	49,90
Z213	Road Warrior	DA	49,90
Z214	Robot City	DA	69,90
Z347	Radix	DA	35,90
Z348	Raven Projekt	KD	39,90
Z349	Ravenhoft 2	DA	29,90
Z350	Super Bubsy	DA	59,90
Z351	Super Carts	DA	35,—
Z215	Schleichfahrt	KD	65,—
Z216	Sea Legends	KD	59,90
Z217	Sensible Golf	DA	55,—
Z218	Sensible World Soccer	KD	55,—
Z219	Shanara	KD	55,—
Z220	Shell Shock	DA	55,—

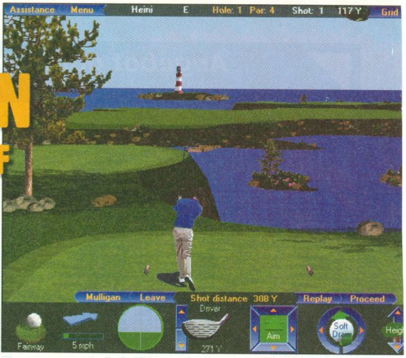
Nr.	Titel	Version	Preis
Z251	The War College	KD	75,—
Z252	Theme Hospital	KD	75,—
Z253	Thexder	KD	44,90
Z254	This means War	KD	69,90
Z255	Tie Fighter Complete	DA	49,90
Z256	Time Gate - Knights Chase	KD	35,—
Z257	Tomcat Alley	DA	35,—
Z258	Top Gun	KD	79,90
Z259	Torins Passage	KD	65,—
Z260	Track Attack	KD	75,—
Z261	Tilt	KD	35,—
Z262	Thunderspace	KD	59,90
Z263	Thunderhawk 2	KD	55,—
Z264	Total Disortion	KE	59,90
Z265	Transport Tycoon DeLuxe	KD	69,90
Z266	Trivial Pusuit	KD	59,90
Z267	Touche - 5th Musketeer	KD	55,—
Z268	Trophy Bass	DA	65,—
Z269	Twisted Metal	DA	55,—
Z270	The Dark Eye	DA	65,—
Z271	The Hire	DA	49,90
Z352	T-Mek	DA	59,90
Z353	Tek War	KD	59,90
Z354	The Scroll	KD	45,—
Z355	Thunder in Paradise	KD	39,90
Z356	Tiny Troops	DA	55,—
Z357	TNN '96 Fishing	DA	55,—
Z358	Tom & Jerry	KD	35,—
Z359	Tower Assault	DA	44,90
Z360	Tower	DA	74,90
Z361	Trophy Bass Fishing	KE	65,—
Z362	Turrican 2	DA	44,90
Z363	US Navy Fighters Gold	KD	69,90
Z272	Uefa Champions League	DA	35,90
Z273	Urban Runner	KD	69,90
Z274	Unnecessary Roughness '96	DA	59,90
Z275	Virtual Snooker	DA	65,—
Z276	Vollgas - Full Throttle	KD	39,90
Z364	Virtual Karts	KD	69,90
Z365	Virtual Pool	DA	65,—
Z366	War College	KD	49,90
Z367	Warlords 2 DeLuxe	DA	55,—
Z368	Warriors	KD	65,—
Z369	W. Gretzky All Stars	DA	55,—
Z370	Werewolf vs. Comanche	KD	65,—
Z371	Witchaven	DA	65,—
Z372	Wolf	KD	52,90
Z373	World Cup Golf	KD	65,—
Z374	Wrath of Earth	DA	35,90
Z277	Warhammer Strategie	KD	55,—
Z278	Wetlands	KD	39,90
Z279	Wing Commander 4	KD	75,—
Z280	Worms	KD	49,90
Z281	WWF Wrestlemania	DA	65,—
Z282	Warcraft 2	KD	59,90
Z283	Wing Commander 3	KD	59,90
Z284	Warplanes 2	KD	79,90
Z285	Woodruff	KD	49,90
Z286	Zork Nemesis	KD	65,—
Z287	X-Wing complete	KD	25,—
Z375	X-Com Terror from the Deep	KD	35,—
Z376	Z	DA	59,90
Z377	Zephyr	KD	65,—
Z378	Zombie Dinos	DA	59,90
Z379	Zoop	KD	25,—
Z380	Zork Nemesis	KD	65,—
Z288	Zone Raider	DA	55,—

!!! RICHTIG BESTELLEN !!!

Wir bearbeiten nur postschriftliche Bestellungen, daher listen Sie die gewünschten Artikel (Art.-Nr., Titel, Preis, Anzahl) auf und errechnen den Gesamtbetrag. Senden Sie die Liste (incl. Euroscheck, Bar-Betrag oder Überweisungsbestätigung) an: ***Computer Versand Boch, Spiele-Service, Blaukreuzstr. 12, D-88131 Lindau (B)***

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

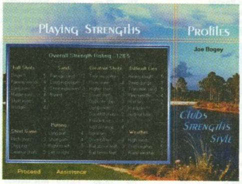
GREG NORMAN
ULTIMATE CHALLENGE GOLF



Der Arcade-Modus bietet routinierte Geschicklichkeitssteuerung. Am Balken rechts entscheiden Sie mit geschwinden Mausklicks über Schlagstärke und Genauigkeit.

Golf als Strategiespiel? Die neue Sportsimulation mit Greg »Schlapphut« Norman hat ein paar originelle Details auf Lager.

Berufsgolfer Greg Norman muß nicht darben. Die Preisgelder fließen allemal reichlich genug, um sich neue Hüte zu kaufen und eben mal einen eigenen Platz zu baggern. Zusammen mit seinem Kumpel Pete Dye designte Greg den »Hausplatz« des Medalist Golf Clubs. Der wurde neulich so gründlich fotografiert und durchdigitalisiert, daß kaum ein Käferchen bei all dem Eifer undokumentiert blieb. Das Resultat ist die 3D-Kulisse für »Greg Norman Ultimate Challenge Golf« (wieder mal einer dieser ebenso schlichten wie einfallsreichen Namen). Greg selber wurde als Spielfigur digitalisiert und gehorcht (im violett dahergrellenden Polohemd) Ihren Mausklick-Kommandos.



Beim Simulations-Modus sind hingegen die Talentwerte Ihrer Spielfigur entscheidend.

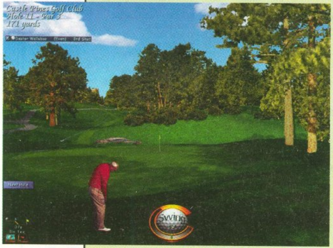
Im sogenannten »Arcade«-Modus spielt sich das Programm nicht viel anders als Links, PGA und Konsorten. Vor einem Schlag wählen Sie Holz oder Eisen. Dann klickt man an, ob der Ball hoch, normal oder niedrig getroffen und gar mit einem Effet nach links oder rechts versehen wird. Die saubere Ausführung hängt freilich davon ab, ob Sie mit geschickten Mausklicks eine sausende Anzeige akkurat zum Stillstand bringen. Trifft man die entsprechende Markierung nicht genau, wird der Ball mit einem Seitendrall versehen.

Der Simulations-Modus ist mal ganz was Neues. Hier schnitzen Sie wie bei einem Rollenspiel einen Charakter nach Maß. In 40

WARTEN AUF LINKS LS

Die Mutter aller Golfsimulationen schlägt zurück: Eine Testversion von Access Softwares »Links LS« hat diese Ausgabe haarscharf verpaßt. Zu Redaktionsschluß war das Programm noch in einem Beta-Stadium. Der gründliche Test kann deshalb erst in der nächsten PC Player folgen.

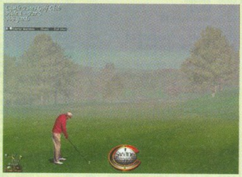
Wer sich auch nur halbwegs für Computergolf interessiert, sieht dieser Veröffentlichung mit nervöser Erregung entgegen. Schließlich ist es die Fortsetzung einer beinahe vier Jahre alten Legende, welche die Sportspielwelt immer noch in Atem hält. »Links 386 Pro« sorgte Ende 1992 mit seinerzeit kühnen Hardware-Anforderungen (»ohne 386-Prozessor läuft gar nix«) für Aufruhr.



Alle Macht der Grafik: Die gesammelten Icons bleiben solange verborgen, bis man den Mauszeiger zum unteren Bildrand bewegt.

Da Access in dieser Hinsicht einen gewissen Ruf zu verteidigen hat, werden demnächst einigen Leuten die Haare zu Berge stehen, wenn sie das Hardware-Minimum für Links LS lesen. Ihre Grafikkarte muß mindestens 32 000 Farben bei 800 mal 600 Pixeln darstellen können, sonst rührt sich da nichts. Das Maximum, das sich an Golfergrafik rauskitzeln läßt, sind 1024 mal 768 Pixel mit 65 000 Farben – schick. Vor der hochauflösenden True-Color-Kulisse schwingt dann der digitalisierte Golf-Profi Arnold Palmer den Schläger.

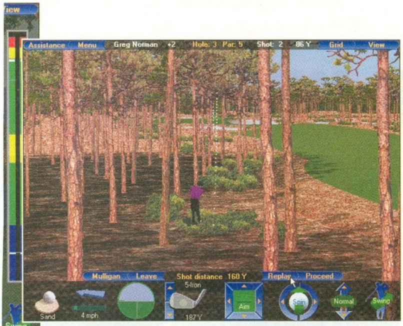
Spielerisch dürfte es keine Palastrevolutionen geben. Die Steuerung basiert im wesentlichen auf Links Pro. Neu sind mehrere Grafikfenster, welche die Ballflugbahn aus verschiedenen Perspektiven gleichzeitig einfangen. Den Aspekt »Multi Player« will Access ebenfalls gründlich aufmöbeln. Neben dem bewährten »Record Player«-Feature soll es jetzt machbar sein, via Netzwerk oder Online-Anbindung gegen menschliche Gegner zu golfen. Dazu kommen viele Details wie kuriose Wetterverhältnisse (Fairways im Nebel) und realistische Mißgeschicke (zersplitternde Tees).



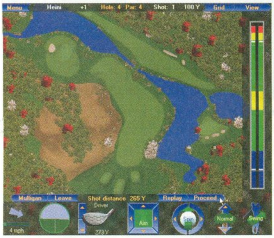
Ich glaub' ich steh' im Nebel: Links LS beschert uns einige ungewöhnliche Wettererlebnisse.

Wer in den letzten Jahren für den Kauf sämtlicher Links-Pro-Kursdisks das Familien-Tafelsilber versetzt hat, darf aufatmen. Es wird zwar spezielle Zusatzkurse für Links LS geben, aber alle bestehenden Pro-Plätze lassen sich ebenfalls importieren.

Soweit unser erster Eindruck. In der nächsten PC Player folgen harte Fakten und Wertungen im Rahmen des Testberichts.

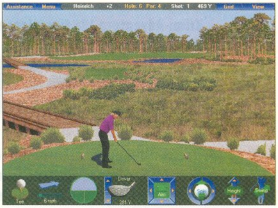


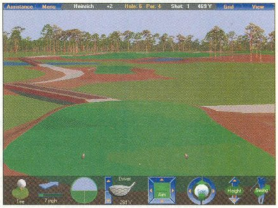
Hier gönnen wir uns die Schlagwiederholung bei der »weiter weg«-Grafikansicht.



Freunde des Zweidimensionalen wechseln gerne mal auf die Ansicht aus der Vogelperspektive.

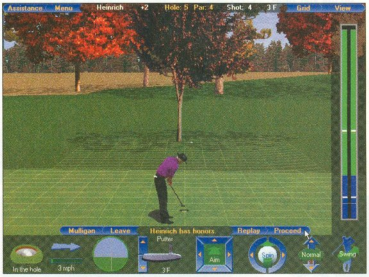
Detailtalenten trägt man jeweils einen Wert zwischen eins und fünf ein. Damit können Sie beispielsweise die Stärken und Schwächen Ihres Spielverhaltens beim »echten« Golf übertragen. Die Geschicklichkeits-Komponente fällt dann flach: Das Programm berechnet den Schlag basierend auf Ihren strategischen Entscheidungen und den Talentwerten des Charakters. Nicht unpfiffig ist auch die Wahl zwischen verschiedenen Spielansichten. Bei der obligatorischen 3D-Perspektive können Sie optional den eigenen Golfer aus größerer Distanz betrachten (bringt die Landschaft besser zur Geltung). Übersichtsfanatiker probieren Ihr Glück mit der »Top View« aus der Vogelperspektive. Allerlei veränderbare Details bei der Grafik-Darstellung machen das Programm auch auf kleineren Systemen mit 8 MByte RAM gut spielbar. Für die höchste Finessenstufe bei ein paar tausend Farben braucht es dann schon 16 MByte und einen Pentium der gehobenen Mittelklasse.





Ein und dieselbe Szene mit unterschiedlichem Grafikaufwand. Zwischen High End und Low End gibt es auch diverse moderate Detailstufen.

Zu den exotischeren Features gehört die Wahl zwischen drei Ballsorten (da weiß man wenigstens, wem man beim Versenken im Tümpel konkret nachweint). Die Statistiken der verschiedenen Spielfiguren und die besten Ergebnisse auf den beiden mitgelieferten Golfplätzen werden gespeichert. **(hl)**



Dank Grid und Neigungsanzeige am unteren Bildrand werden Sie vor dem Putt gut informiert.

HEINRICH LENHARDT ★★★★

Hui, mutig. Kurz vor Links LS (siehe Kasten) traut sich Grolier mit einer neuen Golfsimulation auf den Markt. Nun wäre es bequem, den Neuzugang mit einem oberflächlichen »Wer braucht das noch?« abzutun. Wer sich aber ein wenig mit dem Programm beschäftigt, entdeckt einige erfrischende Ansätze.
Die Grafik von Greg Norman geriet manierlich und relativ flott – schade, daß höhere Auflösungen als 640 mal 480 Pixel nicht geboten werden. Der Spielablauf ist bar großer Innovationen, aber solide, unterhaltsam und angenehm bedienbar. Vor allem aktive Golfer werden sich über den Simulations-Modus freuen. Hier konzentriert man sich ganz auf die (gar nicht wenigen) strategischen Aspekte des Golfsports. Ideal für klickmüde Zeitgenossen, die sich sonst immer furchtbar bei der Action-Steuerung verhauen. Die Präsentation ist abgesehen von Gregs Loch-Annäherungstips etwas lieblos. Kein spannender Turniermodus à la »PGA«, keine Multi-Player-Gimmicks Marke »Links LS«. Und so schön der Wechsel zwischen verschiedenen Grafikansichten auch ist, würde ich gern Karten-Window und 3D-Fenster gleichzeitig sehen – aber Pustekuchen. Unterm Strich ein erfreuliches Programm, das ich dennoch nicht aus dem Stand kaufen würde. Lenhardts Rat an die Golfer-Gemeinde: Erst einmal Links LS abwarten und dann entscheiden – wir lesen uns in vier Wochen wieder.

GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF

Hersteller: Grolier
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer bis Vier (an einem PC)
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: Durchschnitt | **Spieltiefe:** Gut | **Multiplayer:** Schlecht
Ausstattung: Gut | **Komfort:** Gut | **Übersetzung:** nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **JÖRG:** ★★ **MONIKA:** ★★★ **MICHAEL:** ★

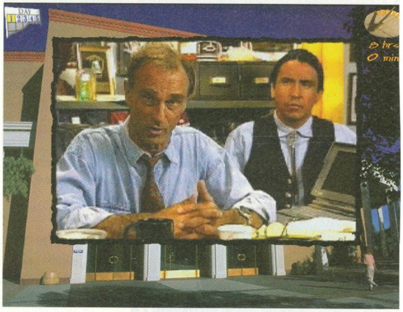
HEINRICH LENHARDT: ★★★★

Krimi-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

THE ELK MOON MURDER

Krimi-Adventures kommen derzeit groß in Mode. Activisions Genre-Beitrag führt Sie in die verschlafene Wüstenstadt Santa Fe im mittleren Westen der Vereinigten Staaten.

Wenn Ihr Boß, Chief Weber vom Santa Fe Police Department, Sie auf der Stelle sehen will, verheißt das normalerweise nichts Gutes. Anna Elk Moon, eine indianische Künstlerin, die für ihre Töpferarbeiten weit über die Stadtgrenzen hinaus bekannt ist, wurde mit einem Kopfschuß tot in ihrem Atelier aufgefunden. Weil die amerikanische Bevölkerung sehr sensibel auf Gewalttaten gegenüber den Ureinwohnern reagiert, hat sich bereits das FBI eingeschaltet. Chief Weber hat es jedoch geschafft, dort fünf Tage Ermittlungsaufschub zu erwirken, damit Sie und Ihr Kollege Night Sky den Fall möglichst ohne landesweites Aufsehen aufklären können. Night Sky ist ebenfalls Indianer und übernimmt die Gesprächsführung mit den Verdächtigen, Freunden und Feinden der Toten. Das ist deswegen hilfreich, weil die Ermittlungen Sie auch in den Pueblo von Santa Fe führen werden, in dem noch etliche Indianer leben. Diese geben bereitwilliger Auskunft, wenn sie von einem Landsmann befragt werden.



Chief Weber gibt Ihnen und Night Sky zu Beginn die wichtigsten Fakten über den Mord.



Ob die vier Hobbydetektive aus dem Café wirklich keine Ahnung haben?



Suchen Sie den Tatort gründlichst ab, um kein Indiz zu übersehen.

Sie besuchen als erstes das Atelier der Toten, sichern eventuelle Spuren und sprechen mit dem Ehemann der Künstlerin, dem Anthropologie-Professor Jack Gordon. Er hat die Tote auch als vermeintlich Letzter noch lebend gesehen. Seiner Meinung nach steckt vermutlich Annas Ex-Mann Roy Elk Moon, ein Indianer aus dem Pueblo, hinter der Sache. Dieser habe es nie überwunden, daß sich Anna von ihm getrennt hat und zu einem Weißen gezogen ist. Außerdem ist Roy berüchtigt für Gewalttätigkeiten gegen Anna. Schnell entfaltet sich eine Geschichte, die jedem Fernsehkrimi Ehre machen würde. Der skrupellose Ed Snyder plant,

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Wow! Lichtjahre trennen »The Elk Moon Murder« von der »Affäre Morlov«. Die heiße, staubige Atmosphäre von Santa Fe kommt prächtig rüber und läßt das Adventurer-Herz höher schlagen. Die Geschichte um die ermordete Anna Elk Moon ist äußerst stimmungsvoll und professionell in Szene gesetzt worden. Auch die Schauspieler besetzen ihre Rollen nahezu perfekt, obwohl sie bis auf Amanda Donohoe (L.A. Law, spielt Karen Gordon) in Deutschland eher unbekannt sind. In den Kulissen sind liebevoll Details und Anspielungen versteckt. So steht bei Naturschützer Paul Behlen eine Schachtel mit dem Weltraumspektakel »Wing Commander 3« im Regal.

Sehr gute englische Sprachkenntnisse sind allerdings unbedingt erforderlich, da die Personen nicht an Akzenten und Alltagsausdrücken sparen. Das fällt besonders stark bei den Indianern auf, für die das Englische nicht unbedingt die Muttersprache ist. Ansonsten ist Elk Moon Murder sehr benutzerfreundlich. Die Bedienung des PDA ist genial einfach, und obwohl vorhanden, mußte ich den »Hilfe«-Knopf auf dem Display kein einziges Mal anklicken.

Ein Wermutstropfen soll hier nicht verschwiegen werden: Elk Moon Murder krankt am »Vollgas-Syndrom«. Die fünf Ermittlungstage hat ein geübter Spieler in ähnlich kurzer Zeit wie das nicht sehr komplexe Adventure von LucasArts durchgespielt.

Spiele-Test

Summer-Time Play-Time !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action | 2: Simulation | e : engl. Spiel
3: Adventure | 4: Sport | e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel | 6: Geschickl. | d : komplettdeutsch
7: Sammlung | 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			
11 Hour	d	3	59.-
Adams Family Pinball*	d	1	64.-
Adams Night*	d	3	85.-
ADI Kinderlernprogramme	d		79.-
Afterlife	e/d	3	79.-
AH-64D Longbow	d	2	79.-
Airbus A 320 II (Win95)*	d	2	74.-
Alien Trilogy*	e/d	1	84.-
Alone in the Dark Trilogy	d	3	66.-
Ancient Empires	d	8	79.-
Angel Devoid*	e/d	8	65.-
Anvil of Dawn	d	5	74.-
Assault Rigs	e/d	1	65.-
A.T.F. X-Fighters	d	2	79.-
Atripolis 2097 *	d	3	69.-
Azrael´s Tear*	d	3	69.-
Bad Mojo	d	3	55.-
Baku Baku Animal	d	6	55.-
Baldies*	d	2	65.-
Baphomets Fluch*	d	3	74.-
Battle Arena Toshinden*	d	1	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.*	d	2	64.-
Battle Ground Ardennes	d	2	69.-
Battle Ground Ghettisburgh*	d	2	69.-
Battle Ground Shiloh	d	2	69.-
Battle Ground Waterloo	d	2	69.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Battle Race	e/d	1	65.-
Big Red Racing	e/d	2	59.-
Biing	d	2	59.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Blood & Magic*	e/d	8	79.-
Burning Steel 4	e/d	8	39.-
Caesar 2	d	8	77.-
Chessmaster 5000	d	6	69.-
Chronicles of the Sword	d	3	74.-
Civilization 2	d	8	79.-
Civil War General *	d	8	84.-
Command & Conquer SVGA*	d	8	88.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Command Aces of the Deep	d	2	79.-
Conquest of the New World	d	8	75.-
Crusader - No Regret*	d	1	69.-
Cyberia 2	d	1	74.-
Cyberjudas	e	3	79.-
Daggerfall *	d	5	79.-
Dark Forces 2 *	e	1	89.-
Das Schwarze Auge 3*	d	3	44.-
Deadline	e/d	2	39.-
Deadly Skies*	e/d	2	74.-
Death Gate*	d	2	69.-
Der Planer 2*	d	2	74.-
Der Reeder	d	2	49.-
Descent 2	e/d	1	49.-
Descent 2 Mission Builder*	e/d	1	39.-
Destruction Derby	d	1	79.-
Diablo *	d	2	79.-
Die Fugger 2	d	2	79.-
Die Hard Trilogy*	e/d	1	75.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Earthsiege 2	d	8	79.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	65.-
Elisabeth 1	d	2	89.-
Evocation	d	3	69.-
F1 Grand Prix 2	d	2	99.-
F1 Manager 96	d	2	74.-
Fable*	d	3	84.-
Fantasy General	d	8	69.-
Fast Attack	d	1	66.-
FIFA Soccer 96	d	4	65.-
Firefight	e/d	1	64.-
Football Pro*	e/d	4	79.-
Gabriel Knight 2	d	3	84.-
Gearheads	d	6	49.-
Gene Machine *	d	3	69.-
Golden Gate Killer (WIN CD)*	d	3	69.-
Hardball 5	e/d	4	79.-
Heart of Darkness *	d	2	87.-
Hexagon Kartell *	d	2	99.-
Hexen Win 95	e/d	1	69.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e/d	1	29.-
Hind *	e/d	2	84.-

CD SPIELE

Titel			
Hugo 3	d	1	65.-
Indy Car Racing II	d	2	69.-
Into the Void *	d	8	77.-
Kick Off 96' *	e/d	4	59.-
Kingdom of Magic	d	3	74.-
Lemmings Bundle (Win95)	e/d	8	35.-
Lighthouse *	d	3	86.-
Links LS *	d	4	79.-
Mag	d	2	74.-
Magic the Gathering *	d	8	88.-
Manic Karts	e/d	2	33.-
Martini Racing	d	2	29.-
Master of Orion 2 *	d	8	86.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Myst Special Edition 2	d	3	65.-
NBA Live '96	d	4	79.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Normality	d	3	74.-
Olympic Games	e/d	2	69.-
Olympic Soccer	e/d	2	69.-
Onside Soccer	d	4	79.-
Panzer General II (Win95)	e/d	8	39.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
PGA European Tour Golf 96	e/d	4	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2*	e/d	3	89.-
Police Quest V SWAT	e/d	3	75.-
Power Play Hockey*	e/d	4	59.-
Pro Pinball The Web (Win95)	d	2	55.-
Quake*	e/d	1	79.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Saturn und CD-i. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Titel			
Rayman	d	1	49.-
Rebel Assault 2	d	1	84.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-
Ripper	d	3	79.-
Scenariomania Nuke it!	d	zus	19.-
Schleichfahrt*	d	2	84.-
Shannara	d	3	74.-
Shell Shock	d	2	65.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Thunder	e/d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2 + T-Shirt	d	3	65.-
Simon the Sorcerer 1&2+Shirt	d	3	84.-
Sonic CD *	d	1	55.-
Space Hulk 2 (Win95)	e/d	1	79.-
Speed Rage*	d	2	77.-
Spud *	d	3	65.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
S.T.O.R.M.	e/d	2	74.-
Syndicate Wars*	d	2	84.-
Terra Nova	d	1	79.-
Terror Trax *	e/d	3	39.-
Tie Fighter (SVGA)	d	1	77.-
Tilt	d	2	55.-
Time Commando*	e/d	1	75.-
This Means War !	d	8	74.-
T-MEK *	d	1	79.-
Toonstruck *	d	1	74.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	49.-
UEFA Champions League	d	4	49.-
Urban Runner	d	2	69.-
Viking Conquest*	d	1	69.-
Virtua Fighter PC	e/d	1	77.-
Vollgas	d	3	59.-
Warcraft 2	d	8	79.-
Warcraft 2 Expansion CD	d	zus	29.-
War Hawk (W95)*	e/d	2	59.-
Warhammer Dark Crusader *	e/d	1	65.-
Wing Commander 4	d	1	79.-
Witchhaven 2	e	1	69.-
Worms	d	1	66.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Titel			
7th Guest	e/d	3	19.-
Alone in the Dark 1	d	3	22.-
Ascendancy	d	2	55.-
B-17 Flying Fortress	e/d	2	39.-
Beneath a Steel Sky	d	2	19.-
Betrayel at Krondor	e/d	3	24.-
Bureau 13	d	3	19.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Creature Shock	d	1	24.-
Cyberia	e/d	1	39.-
Dune II	d	3	29.-
F1 Grand Prix 1	e/d	4	39.-
Fade to Black	d	1	29.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	39.-
FX Fighter	e/d	1	33.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 1 & 2	d	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
History Line 1914-1918	d	2	25.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Island Casino	e	sam	39.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Maniac Mansion 2	d	3	33.-
Master of Orion	d	8	29.-
Monkey Island 2	d	3	10.-
Nascar Racing	d	1	24.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Raptor 1-3	e/d	1	29.-
PGA Tour 486 Classic	d	8	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Railroad Tycoon deluxe	e/d	2	39.-
Rebel Assault	d	1	33.-
Rüsselsheim	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	24.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
US Navy Fighter	d	2	29.-
X Wing Enhanced	d	2	35.-

CD-Bundles

Titel			
DSA Schwarze Auge Bundle (Das Schwarze Auge 1, 2 und 3)	d	3	79.-
Command & Conquer Bundle (Command & Conquer + Ausnahmezustand)	d	8	99.-
Lucas Classic Adventures (MI 1, Zak Mc Kracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 3)	d	3	39.-
Lucas Top Adventures (Monkey Island 2, Day of the Tentacle, Indy 4: Atlantis)	d	3	49.-
Star Wars Warrior Set (Deepspace 9, Klingonen Sprachset, Technical Manual)	d	3	69.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Artikel	Preis
Action Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	169.-
Soundblaster 32 PNP IDE	259.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	199.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Analog Pro / durchsichtig	49.-
Gravis Eliminator Game Card	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Grip Pads (2er)	65.-
Gravis Grip Gamesystem+NHL / WWF	159.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Sidewinder 3D Pro	89.-
Thrustmaster Formel T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:

Quake
Id-Soft's neues Kultspiel !
Quake Level CD 1 nur 29.-
Anleitung deutsch nur **79.-**

Z
Der absolute Strategiehammer von den Bitmap Brothers. PC Games 0896: 88 %
Komplett deutsch nur **74.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Command & Conquer Red Alert !*
Komplett in SVGA !
Komplett deutsch nur **84.-**

Time Commando*
DAS Action-Plattform-Spiel
Komplett deutsch nur **79.-**

Mega Race 2
...noch spektakulärer !!
Komplett deutsch je nur **69.-**

Alien Trilogy * Der Produzent * Pax Imperia 2 *
Komplett deutsch je nur **79.-**

Olympic Soccer Games
Holen Sie sich die Olympiade nach Hause
Komplett deutsch je nur **65.-**

Battleground *
Ardennennes, Ghettisburgh, Shiloh, Waterloo
Komplett deutsch je nur **69.-**

Level CD's
Wir führen Level CD's für fast alle 3D-Action und Strategie Spiele: Warcraft 2, C & C u.v.a.m.
ab **14.-**

Adventure
Riddle of Master Lu The Dig Normality
Komplett deutsch je nur **74.-**

F1 Grand Prix 2 *
Thrustmaster T2 & F1 GP 2 nur 299.-
komplett deutsch nur **99.-**

Zork Nemesis* Cyberstorm
Komplett deutsch je nur **79.-**

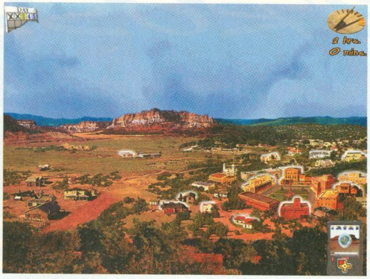
Descent 2
Jetzt zum Sonderpreis !
Anleitung deutsch nur **49.-**

FIFA Soccer 96 Rayman Top Gun
Top-Spiele im Angebot !!
Komplett deutsch je nur **49.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

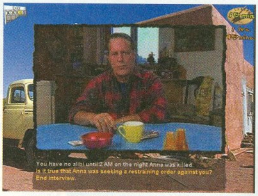
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen ! **Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert !!**



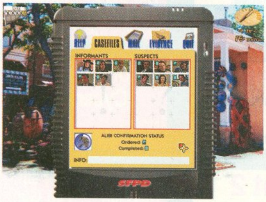
Je nach Gesprächsverlauf können Sie auf der Karte von Santa Fe neue Orte anklicken.

in der Nähe des Pueblo ein Kasino zu eröffnen, und wird von dem zwielichtigen Sonny Two Feathers unterstützt. Anna Elk Moon war mit vielen anderen gegen dieses Projekt und ist zusammen mit Jack am Abend vor ihrem Tod auf einer Bürgerversammlung gegen das Kasino gewesen. Außerdem hatte sie an der Restaurierung eines alten Anasazi-Gefäßes gearbeitet, das nach ihrem Tod wie vom Erdboden verschluckt zu sein scheint. Es sollte den Bewohnern des Pueblos zurückgegeben werden, denen es Anfang des Jahrhunderts unrechtmäßig zusammen mit anderen Wertgegenständen entwendet worden war. Dagegen hat Ronald Ames, Neffe der jetzigen Besitzerin Astrid Ames etwas, denn er meint, daß Astrids Schwester ihm das Gefäß versprochen habe.



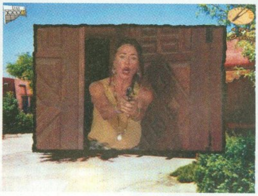
Weiß Annas Ex-Mann Roy Elk Moon mehr, als er zugeben will?

Schon bald stellt sich heraus, daß fast jeder Einwohner der Stadt etwas mit der Toten zu tun gehabt hat. Der Besitzer einer Kunstgalerie und Anna haben sich im Streit getrennt, der Gärtner wurde wegen Kokainmißbrauchs gefeuert, und die Ex-Frau von Jack Gordon spielt ein geheimnisvolles Spiel. Das alles macht es Ihnen und Ihrem Kollegen bei den Ermittlungen nicht einfacher, weil fast jede dieser Personen ein Mordmotiv haben könnte. Nach den ersten zwei Tagen überschlagen sich dann die Ereignisse – lesen Sie diesen Abschnitt nicht weiter, wenn Sie sich beim Spiel noch überraschen lassen wollen. Im Auto eines Verdächtigen werden eine Pistole und mehrere indianische Kunstgefäße gefunden, darunter auch das vermißte Stück. Der Stammesälteste des Pueblo, Joe Edeta, entlarvt es jedoch als Fälschung. Kurz darauf bekommen Sie einen Anruf von Astrid Ames, auf die ein Unbekannter aus einem vorbeifahrenden Auto geschossen hat ...



Das PDA bietet einen schnellen Überblick über Beweise und die bisher vernommenen Personen.

An jedem der insgesamt fünf Arbeitstage können Sie acht Stunden lang ermitteln – mag das nun realistisch sein oder nicht. Ihr wichtigstes Hilfsmittel ist dabei Ihr PDA, ein persönlicher, digitaler Assistent. Mit diesem kleinen Taschencomputer, der an einen aufgebohrten Apple Newton mit Farbdisplay erinnert, können Sie E-Mails der verschiedenen Polizeiabteilungen empfangen. Dazu gehört eine Expertin aus dem Polizeilabor, die alle von Ihnen gefundenen Beweisstücke untersucht, oder eine Kollegin, die für Sie die Alibis der Verdächtigen überprüft. In besonders ernsten Fällen meldet sich Chief Weber persönlich per direkter Videoübertragung bei Ihnen. Außerdem werden im PDA die wesentlichen Zeugenaussagen und Ergebnisse der Laboruntersuchungen festgehalten. Sie können auch jederzeit bereits geführte Gespräche erneut studieren, um so einen vielleicht vorhandenen, verborgenen Hinweis zu entdecken, den Sie beim Gespräch überhört haben. Es lohnt sich, die Aussagen und die Indizien genauestens zu analysieren. Da auch beim Gespräch mit den Zeugen oder dem Lesen von E-Mails die Zeit nicht stehen bleibt, bringt dieses noch eine gewisse taktische Komponente mit ins Spiel. Wer bei jedem Gespräch alle Fragen stellt, läuft Gefahr, einen wichtigen Stadtbewohner gar nicht mehr befragen zu können. Auch beim Ausstellen der Haftbefehle gegen Spielende sollte man vorsichtig sein – wollen Sie dem falschen Verdächtigen die Handschellen anlegen, so zückt er, schließlich sind wir ja in den USA, schon mal seine Waffe und feuert auf Sie. Während des Spiels gibt es hingegen kaum Gelegenheiten, bei denen Sie das verfrühte Ermittlerende ereilen könnte. Natürlich können Sie auch jederzeit speichern.



Das Leben als Detective ist nicht ganz ungefährlich.

Technik-Tip: Elk Moon Murder ist als Hybrid-CD für PC und Mac geeignet und kann darüber hinaus wahlweise unter DOS oder Windows 95 installiert werden. Wir testeten das Spiel unter Windows 95, dabei werden DirectX und der High-Color-Modus unterstützt. Die Videos im Halbzeilenformat laufen auch auf einem 486 DX2/66 mit 8 MByte Hauptspeicher noch flüssig, 16 MByte RAM können allerdings gerade unter Windows 95 nicht schaden. **(ra)**

THE ELK MOON MURDER

Hersteller:	Activision	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

Wial
Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9[00]–18[00], FR. 9[00]–17[00]

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9[00]–18[00], Sa. 10[00]–14[00] Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9[00]–13[00] + 13[30]–18[00], Sa. 9[00]–12[00] Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

DELTA -V- 3,5'	15,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	19,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**59,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	**29,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861 - 1865 KOMPL. DT.	75,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	**24,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	**29,90**
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. ✻	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	**69,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	**65,90**
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT.ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	69,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	**29,90**
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	79,90
B O L O KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13	29,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT.	**24,90**
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	**29,90**
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	**35,90**
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000 ✻	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DUTSCH ✻	**69,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	**29,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGS	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	**19,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. ✻	**65,90**
CRUSADER - NO REMORSE CLASSIC - K.DT.	**29,90**
CYBERIA	**29,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	**45,90**
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✻	79,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	**69,90**
DER REEDER KOMPL. DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. ✻	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH ✻	**79,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**49,90**
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
[illegible]	**18,90**
[illegible] (VOLLVERSION!)	75,90
[illegible] **SCREENSAVER**	**39,90**

CD-ROM-GAMES

DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	49,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
ENTOMORPH	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3,0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	**65,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER	29,90
FLIGHTSIMULATOR 5,1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5,1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	**69,90**
FLUGS, SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	**65,90**
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	**49,90**
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5,1 DT. ANL.	79,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**299,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GEARHEADS KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GREMLIN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL ZOOL I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER	**14,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	59,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	**39,90**
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**59,90**
HUGO SCREENSAVER	**35,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL.✻	79,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	24,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL.✻	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	49,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	79,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	**69,90**
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95	**59,90**
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANLEITUNG	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	**29,90**
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE: INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT/D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING ✻	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 ✻	69,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG ✻	59,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT.HANDB.	**39,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL –	**69,90**
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	**65,90**
MYST KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB.	**79,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	**65,90**
OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG)	**59,90**
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	**65,90**
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	**59,90**

CD-ROM-GAMES

ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER ✻	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	**55,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K.DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	**24,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	**59,90**
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUAKE DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	**69,90**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	49,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	29,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL. DT.	**29,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	75,90
SHANNARA ENGLISCHE VERSION	**44,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL - INTERAKT. FILM - KOMPL. DT.	59,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH	**39,90**
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPADE HULK & SYSTEMHOCK	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT.	**39,90**
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPEED RAGE DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPORTS BUNDLE INCL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G.P.	**29,90**
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	24,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE ✻	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK 25TH, ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	35,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	**69,90**
STARDUST SUPER EDITION DT. ANL.	24,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	**79,90**
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS - SSI -	29,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	89,90
STROM KOMPL. DT. ✻	79,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	**79,90**
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	**54,90**
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	29,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90

CD-ROM-GAMES

TILT - PINBALL - DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN "FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK K.D.	**29,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	69,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL. DT.	**69,90**
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	**75,90**
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	35,90
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WACKY WHEELS	**24,90**
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**75,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ -KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
WING ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC	**39,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	99,90
WITCHAVEN II - BLOOD VENEGANCE -	69,90
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORLD RALLYEFEAVER DT. ANLEITUNG	75,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT.	35,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ✻	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

AROUND ATLANTA (INFOS Ü.D. OLYMPIASTADT)	55,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	**79,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	**39,90**
D-INFO I	14,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	**39,90**
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	**24,90**
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	**24,90**
D-STEUER, (TAXMAN)	**39,90**
DAS GROSSE LEXICOM K.D. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS VOL.: 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -	49,90
WO IST WALTER? IM ZIRKUS! KOMPL. DEUTSCH	79,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER -	**219,90**
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96	149,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT	**39,90**
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK	**79,90**
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER -	219,90
SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH	249,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR.	69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER	239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER -	65,90
ACM GAME CARD - THRUSTMASTER -	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
ACTION REPLAY VERSION 4,6 DT. HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	45,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV.GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
PRO THROTTLE - CH PRODUCTS	189,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN	39,90
TAIFUN AKTIVBOXEN 120 WATT (PAAR)	69,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN JE	9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HAND.	259,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB.	199,90

✻ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

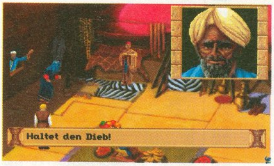


Sierras innovativer Abenteuerserie mit Rollenspiel-Elementen war der große Durchbruch lange Zeit verwehrt. Die preiswerte Sammlung sollte aber in keinem Schrank fehlen.

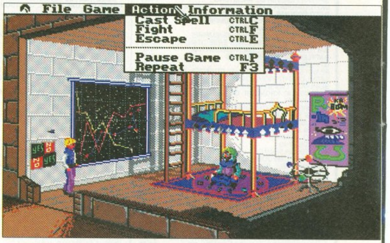


In hübscher VGA-Grafik präsentiert sich der Held in Quest for Glory 4.

Nach »King's Quest«, »Larry« und »Space Quest« bringt Sierra nun auch die komplette »Quest for Glory«-Reihe auf einer einzigen CD heraus. Nicht nur dem Namen nach erweist sich diese Serie als adäquater Kandidat für unsere »Hall of Fame«. Es ist eine der wenigen Adventure-Serien, in die echte Rollenspiel-Elemente eingebaut wurden. Der Heldencharakter läßt sich abspeichern und in die Fortsetzung importieren, so daß Sie auf Wunsch sämtliche Folgen mit ein und derselben Spielfigur bestehen können. Auch wenn Sie sich mit einem neuen Helden ins Abenteuer stürzen, müssen Sie sich bei allen vier Folgen entscheiden, ob Sie als Dieb, Magier oder Kämpfer antreten möchten. Zur Grundausstattung an Charakterwerten verteilen Sie zusätzlich ein begrenztes Punktekontingent frei auf die vielfältigen Talente. Fangen Sie beispielsweise als Dieb an, sollten Sie tunlichst Ihre Fertigkeiten im Schleichen und Schlösserknacken aufbessern, auch ein wenig mehr an Akrobatik und Agilität kann nicht schaden. Der Kämpfer hingegen wird sich mehr auf Waffengebrauch, Werfen und Muskelkraft konzentrieren. Beim Zauberer geht natürlich nichts ohne Magie und Intelligenz. Zudem gibt es Punkte für Vitalität, Glück, Kommunikation, Ausweichen und Ehre. Mit Ausnahme der letzteren können (und müssen) Sie die einzelnen Charakterfähigkeiten im Spielverlauf durch Üben ständig weiter ausbauen. Ihre Fortschritte dabei entnehmen Sie einer Art Heldensteckbrief. Dort sollten Sie auch die »klassischen« Rollenspiel-Werte Gesundheit, Kraft und »Mana«-Power ständig im Auge behalten, damit Ihre Spielfigur nicht vor Erschöpfung verfrüht das Zeitliche segnet oder im Kampf ohne Zauberkraft dasteht. Schließlich ist die Umgebung, in der Sie Ihre Abenteuer bestehen, fast wegen Monsterüberfüllung geschlossen.



Der dritte Teil der Saga besticht durch liebevoll gezeichnete Grafiken.



Quest for Glory 2 blieb grafisch unüberarbeitet. Oben sehen Sie die Kurzbefehle in der Menüleiste.

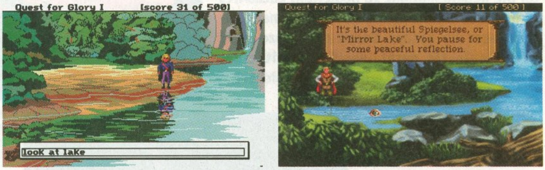
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY

- **Hersteller:** Sierra
- **Hardware:** ①②③④⑤
- **Sprache:** Deutsch/Englisch
- **Getestet in:** PC Player 2/94

Eine Vielzahl solcher Ungeheuer gibt es in der Gegend um das Städtchen Spielburg, dem Schauplatz des ersten Teils, welcher 1989 noch unter dem Namen »Hero's Quest« veröffentlicht wurde. Der leicht ketzerische Untertitel lautete: »So You want to be a Hero«. Sie schicken dabei ein Pixelmännchen, ähnlich wie bei Larry oder Space Quest, über den Screen. Es gilt, jede Menge Abenteuer-übliche Aufgaben zu erledigen, wie beispielsweise die böse Hexe Baba Yaga unschädlich zu machen. Ihr Männlein muß sich auch nach seiner Gilde und einer Übernachtungsmöglichkeit umsehen, da er (in allen Folgen) einem Tag-Nacht-Rhythmus unterworfen ist. Ihren Spielfortschritt entnehmen Sie dem Punktestand. In der »Urversion« funktioniert alles über einen Parser, in den englischsprachige Befehle eingetippt werden. Die Kämpfe gegen Monster laufen auf einem Extrabildschirm und in Echtzeit ab. Diese erste EGA-Version mit 16 Farben ist mehr aus nostalgischen Gründen auf der CD. An die erheblich aufpolierte VGA-

OF FAME

Fassung mit kompletter Maussteuerung reicht sie natürlich von Komfort und Optik her nicht heran. Dem »Trial by Fire« untertitelten zweiten Teil war ein Aufmöbeln von Grafik und Bedienung leider nicht vergönnt. Der Held findet sich hier in einer orientalischen Stadt namens Shapeir wieder, der Heimat einer Figur aus Teil eins. Er soll dem dortigen Herrscher helfen. Dazu muß er sich mit den vier Elementen anlegen, die dummerweise völlig außer Rand und Band geraten sind. Neben ausführlicher Erforschung der Stadt stehen Ausflüge in die gefährliche Wüste auf dem Programm. Wie im ersten Teil erleichtern Hotkeys die Eingabe der Befehle für den englischen Parser. Natürlich wird wieder zahlreichen Monstern der Kampf angesagt. Auf den Schwierigkeitsgrad kann ab diesem Teil mittels einstellbarer Arcade-Levels Einfluß genommen werden.



Zweimal der »Spiegelsee« aus dem ersten Teil, einmal die Originalversion und in überarbeiteter VGA-Fassung.



Mit ein und demselben Charakter in die vierte Runde. Gerade gestiegene Werte erscheinen auf dem Steckbrief rot.

»Man spricht deutsh« könnte das Motto von Teil drei lauten, das optional in deutsch installiert werden kann und komplett mausgesteuert über die Sierra-üblichen Icons gespielt wird. Laut Untertitel (»The Wages of War«) muß Ihr Held Freunden helfen, einen Krieg zwischen dem Savannenvolk der Simbani und den Leopardenkriegern zu verhindern. Sie können wahlweise Ihre Spielfigur aus dem ersten oder zweiten Teil »mitbringen«. Trotz kleiner Fehler ist die deutsche Übersetzung recht witzig geraten. Die phantasievolle VGA-Grafik tröstet über langwierige Fußmärsche hinweg. Wie es sich für den Orient gehört, müssen Sie im Bazar ordentlich feilschen. Besonders ehrenhaftes Verhalten gibt Ihnen die Chance, ein Paladin zu werden, für den es exklusiv kleine Zusatzaufgaben gibt. Damit verlorene Kämpfe in der Weite der Wildnis nicht zur verhängnisvollen Begegnung geraten, gibt es zusätzlich zu den üblichen Speicherplätzen eine Autosave-Funktion.

Um Vampire, Knoblauch und Magie geht es im vierten Teil der Saga mit dem Nebentitel »Shadows of Darkness«. Die Stimmen in dieser Gruselgeschichte um Untote, böse Geister und Wiederbelebung ertönen in englischer Sprachausgabe. Über standesgemäß gestaltete, animierte Icons samt Vampirgebiß und Augapfel schicken Sie Ihren wie gewohnt selbstgebastelten Helden durch ein Land, das an Transsylvanien erinnert. Neben genreüblichen Aufgaben gibt es einige Denkspielchen, zu denen Sie aber Tips abrufen können. Das Kampfsystem wurde erneut erweitert, so daß die Prügelei optional sogar vollautomatisch abläuft.

Trotz der unterschiedlichen Schauplätze hängen die Stories der bisherigen vier Veröffentlichungen zusammen, sind aber auch ohne Vorkenntnisse und unabhängig voneinander spielbar. Bei manchen Puzzles betreten die unterschiedlichen Charaktere verschiedene Lösungswege. Was der Magier beispielsweise lässig mittels Zauberspruch öffnet, knackt der Dieb elegant mit Dietrich; der Kämpfer haut einfach drauf.

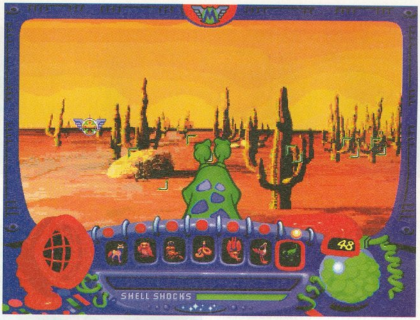
Da Sierra für 1997 den fünften Teil der Serie angekündigt hat, lohnen sich Durchspielen und Charakterspeichern unbedingt.

(ms)

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Hier gibt es viel(e) Adventures für Ihr gutes Geld. Die Rollenspiel-Elemente bringen echte Abwechslung in den Abenteureralltag. Daß der Spieler selbst für die Fertigkeiten seines Helden verantwortlich ist, gibt es im Genre höchst selten. Wer hier fleißig übt, erhöht seine Werte und Chancen. Die Charaktermerkmale lassen sich merklich durch das Spielverhalten beeinflussen. Da es für die verschiedenen Rollen auch unterschiedliche Puzzlelösungen gibt, taugt die Serie für mehrmaliges Durchspielen. Die Zeiteinteilung in Tag-Nachtabschnitte verstärkt den Rollenspielcharakter. Einige Rätsel sind nur nachts lösbar, aber Ihr Held ermüdet. Das macht den Spielverlauf interessanter. Da der Charakter in die nächste Folge importierbar ist, besteht ein besonderer Anreiz zum Weiterkommen, zumal die indivduell erreichten Werte erhalten bleiben. Die gezeichnete VGA-Grafik hebt sich wohltuend vom Video-Blendwerk anderer Serien ab. Einzig die manchmal endlosen Märsche und Gespräche nerven etwas. Anfänger könnte verwirren, daß die Rätsel zwar weitgehend logisch sind, aber nicht unbedingt streng linear gelöst werden müssen. Wahre Abenteurer sollten sich diese Serie nicht entgehen lassen.

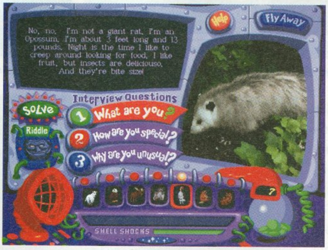
KIDS ASSAULT



Mortimer über der Wüste. Am unteren Rand sehen Sie die Symbole der wiederbelebten Tierarten, für die es rechts grüne Talerchen gibt.

Was machen brave amerikanische Kids in ihrer Freizeit? Na, sie bereiten sich darauf vor, später die Rebellenallianz zu begleiten. LucasArts fördert den Nachwuchs derzeit mit einem 3D-Abenteuer für Kinder. Damit das Ganze nicht zu actionlastig gerät, wurde es mit einer ordentlichen Portion Lernstoff angereichert.

Sid und Sally spielen brav im Garten, als ihre Haustiere durch die Hecke ins Nachbargrundstück entwischen. Kurzerhand hinterher geschlüpft finden die Kinder dort aber nur noch steinerne Statuen ihrer Lieblinge vor. Dem Nachbarn, einem leicht zerstreuten Professor Dr. Lazlow, hat sein Schüler Lodius ein magisches Medaillon geklaut. Mit Hilfe dieses Anhängers verwandelte er alle Tiere zu Stein, um ihre Kräfte zu stehlen. Am Ende zerspringt das Amulett in fünf Teile. Rettung gibt es nur, wenn die Tierwelt wiederbelebt und das Medaillon zusammengefügt wird. Die clevere Riesenschnecke Mortimer, ein Freund des Professors, dient als Fortbewegungsmittel.



Dies ist der Lernbildschirm, auf dem Sie sich über die geretteten Tiere informieren können.

Die Suchaktion nach den fehlenden Teilen des magischen Amuletts geht wahlweise in einer von drei Schwierigkeitsstufen vonstatten. Dabei fliegen Sie als Sid oder Sally auf vorgegebenen Routen durch Savanne, Wald, Eis und Wüste bis zum Schloß des bösen Lodius. Nur gelegentlich dürfen Sie mittels Pfeiltasten zwischen einer Links- und Rechtskurve wählen.

MORTIMER	
▶ **Hersteller:**	LucasArts
▶ **Betriebssystem:**	Windows 95
▶ **Hardware:**	❶❷③④⑤
▶ **Sprache:**	Englisch

Ihre »Flugschnecke« Mortimer ist für den Weg durch die einzelnen Levels gut ausgestattet. Mit einem Revitalisierer müssen Sie die versteinerten Tiere durch Treffer wiederbeleben. Dabei wird der Mauszeiger zum Fadenkreuz, optional können Sie per Joystick lenken und feuern. Jede reanimierte Tierart erscheint als Symbol auf dem Armaturenbrett des Cockpits. Zwischendurch machen Ihnen ein paar geflügelte Helfer des Bösewichts das Leben schwer und versuchen den Schutzpanzer des Weichtiers zu zerstören. Ist die Panzerung auf Null gesunken, folgt unweigerlich der Absturz, und der Abschnitt beginnt von vorne. Um das zu verhindern, helfen gezielte Schüsse auf die Feinde aus Ihrer Zweitwaffe, der Schleimpistole. Außerdem laden getroffene Ballons die Abwehr auf. Am Ende eines Levels steht ein Tor, das dem Abenteurer musikalisch ein Rätsel präsentiert. Darin geht es stets um Fragen aus der Zoologie. Wer vorher fleißig für die Wiederherstellung der Tierarten gesorgt hat, darf sich nun mittels Mausklick genauer über deren Lebensweise informieren, um die Frage besser beantworten zu können. In Mini-Videos und kleinen Infoscreens lernt man jede Menge über die Fauna der durchflogenen Landschaft. Mit diesem Wissensvorsprung für die »Schlüsselfrage« am Tor verschaffen Sie sich Eingang ins nächste Level. Das Spiel wird automatisch unter dem anfangs vom Spieler eingegebenen Namen gespeichert, so daß Sie im zuletzt erreichten Level wieder einsteigen können. Es ist eine komplett deutsche Version geplant, die Sie via Umtauschkarte später erwerben können. (ms)



Auch beim Flug durchs Waldlevel müssen Sie auf Mortimers Schutzpanzer achten, den der grüne Balken markiert.

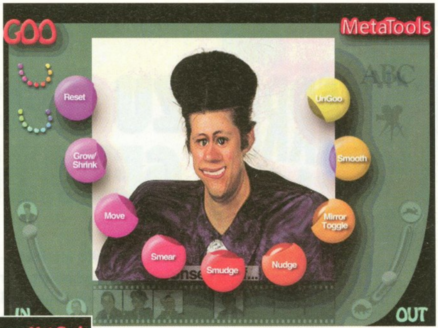
MONIKA STOSCHEK ★★★★

Die Dialoge und trickfilmreifen Animationen in Mortimer sind wirklich witzig. Die technische Qualität bei Grafik und Sound entsprechen dem gewohnt hohen Lucas-Standard. Aber: In der englischen Version ist Mortimer kein Kinderspiel. Da dürfte das tierische Abenteuer englischkundigen Kids und junggebliebenen Spielernaturen vorbehalten bleiben. So gesehen wäre das Programm für »die Großen« ein Vergnügen, aufgrund kindgerechter Rätsel aber nur ein relativ kurzes. Denn Puzzle-technisch ist der Schneckenflug wieder eher für die Jüngeren geeignet. Am besten spielen die Erwachsenen die englische Fassung und überlassen nach dem Umtausch in die deutsche Version den PC ihren Kindern. So kommen alle auf ihre Kosten.

Test: Kai's Power GOO

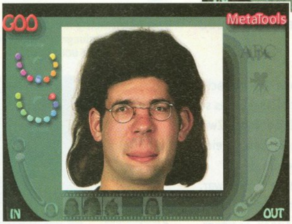
JUST GOO IT

Das verrückteste Malprogramm aller Zeiten macht auch aus kleinen Kindern begabte Karikaturisten. Und nebenbei revolutioniert Goo noch die Grafikprogrammierung.

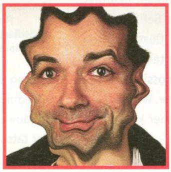


Die Bedienung von Goo hält sich an keine alten Standards und ist gerade deswegen so kindisch einfach.

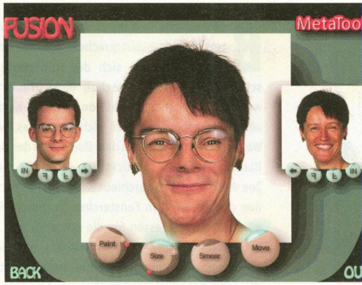
Es gibt Programme, die kann man weder mit Worten, noch mit Bildern beschreiben. »Kai's Power GOO« gehört dazu. Klar, wir könnten Ihnen jetzt erzählen, daß es sich um eine Bildverarbeitungs-Software handelt, die mit einer neuartigen Technologie namens »Liquid Image« ausgestattet ist und geglättete Bildverzerrungen in Echtzeit vornehmen kann. Doch Power Goo stammt aus den Labors von Metatools, der kalifornischen Grafik-Firma des Exil-Deutschen Kai Krause. Jeder andere Programmierer hätte ein präzises Bildbearbeitungsprogramm geschrieben, mit Dutzenden von Parametern, komplizierten Dialogboxen und einem Profi-Preis. Doch nach ein wenig Spielerei mit den Algorithmen dachte sich Kai: Laß uns eine Karikatur-Software daraus machen. Und so steckt die wahrscheinlich fortschrittlichste Grafikprogrammierung des Jahres 1996 in einem Programm, das jedermann für hundert Mark kaufen und auch sofort bedienen kann.



Fertige Bilder lassen sich im Filmstreifen unten »speichern« und dann als flüssige Animation abspielen.



Zahlreiche versteckte Spezialeffekte zaubern Windpocken, Schrumpfköpfe oder fiebriges Zittern in die Gesichter.



Mit der »Fusion«-Funktion von Goo wird aus zwei Bildern eines - dank intelligenter Bedienung gelingt die Transplantation von Augen, Brillen, Lippen oder anderen Gesichtszügen perfekt.

Kai's Power GOO, kurz Goo genannt, verzichtet auf den üblichen Windows-Schnickschnack und bietet vielmehr bunte, freundliche Knöpfe. Auf denen steht »Move« oder »Grow« (eine deutsche Version wird folgen), und wenn man auf die Buttons drückt, passiert erstmal nichts. Vielmehr schaltet man den virtuellen Pinsel damit in den entsprechenden Modus um. Keine lästigen Fragen, keine langwierigen Dialoge: Malen Sie einfach drauf los. Jede Mausbewegung verzerrt das Bild in Echtzeit. Schwupps, schon ist ein Auge doppelt so groß, die Nase zehn Zentimeter weiter unten und die Mundwinkel bis zu den Ohren gezogen. Eine Bedienung braucht man gar nicht zu lernen, und auch das Handbuch (als farbiges Poster gestaltet) ist mehr als Experimentier-Leitfaden gedacht. Mit spielender Leichtigkeit karikiert man Gesichter (und andere Bilder), macht aus den Bildern einen Filmclip (der in Echtzeit berechnet und abgespielt wird) oder nutzt den speziellen »Fusion-Room«, in dem zwei Bilder kunstvoll ineinander übergeblendet werden. Statt »Load« und »Save« gibt es »In« und »Out«. Bilder kommen von der Goo-CD (140 Stück werden mitgeliefert), Ihrer Festplatte oder von einem digitalen Fotoapparat von Kodak (dem auch eine Goo-Version beiliegen wird). Raus geht es entweder in eine Bilddatei, einen Videoclip oder auf den Drucker. **(bs)**

THE MUPPET CD-ROM

▶ Hersteller:	Metatools
▶ Betriebssystem:	Windows 95
▶ Hardware:	❶②③④⑤
▶ Sprache:	Englisch

BORIS SCHNEIDER ★★★★★

Alle standen um den PC und staunten: Für die einen war die Software so einfach zu bedienen, für die anderen die Ergebnisse zum Brüllen komisch, und ein drittes Grüpplein murmelte unentwegt »Wie machen die das nur? Das geht nicht in Echtzeit, das ist unmöglich ...«. Kai's Power GOO fasziniert mit Sicherheit jeden. Es befolgt die Regel Nummer Eins der Computerkunst: »Tue Dinge, die in der echten Welt nicht funktionieren«. Und das macht es auf eine geradezu bravouröse Art und Weise. Starten Sie Goo auf Ihrer nächsten Party, und die Kartoffelchips und Drinks bleiben stehen. Geben Sie Goo, Ihren Kindern, und der Fernseher ist für Tage vergessen. Oder gönnen Sie sich selbst ein Goo, und machen Sie aus dem Foto Ihres Chefs stundenlang die schönsten häßlichen Fratzen.



ZU HEISS GEBADET

Mehr Naßzelle als Waterworld – das Bad ist oft sehr fad. Umbauwillige und kaufkräftige Zeitgenossen werden mit einem neuen CD-ROM ins Reich der 1 000 Spülkästen entführt.

Befremdliche Armaturen verwirren die Sinne des Betrachters. Aus den Lautsprechern gluckert und plätschert es so realistisch, daß sich der Harndrang leise regt. Zwischendurch der Schnappschuß eines Wasserfalls, dann gleich weiter mit der Bilderpracht von Designer-Klodeckeln.

»Mein Traumbad« ist auch nicht mehr das, was es einmal war. Wer in dieses CD-ROM aus dem Dunstkreis des Home-sweet-home-Blatts »Das Haus« geklickt hat, bekommt die Augen geöffnet. Joe Normalmieter durchlebt schon orgiastische Gefühle, wenn ihm der Bauherr ein Fensterchen in seinen vier Quadratmetern gönnt. Doch vergessen Sie die schrecklichen Zeiten der Selbstzufriedenheit, verräterisch artikuliert durch die possierliche Formulierung »In meiner Badewanne bin ich Kapitän«. Wer über solche schlichten Freuden erhaben ist, braucht immer komplexere Utensilien zur Bad-Befriedigung.

Das Prinzip »Alle Menschen sind gleich« kann bereits beim Toilettenpapier-Halter jäh scheitern. Der geschmäcklerische Nobelwischer greift zum Modell »Catalonia«, verchromt und vergoldet, für schlappe 700 Mark – Bürste inklusive. Zur Ehrenrettung der mit rund 600 Artikeln bestückten Marktübersicht sei hinzugefügt, daß sie sich auch erschwinglicheren Objekten der Begierde wie Ikeas Zahnputzbechern widmet – da menschelt es geradezu zwischen den Spülungen.

Neben der ebenso kuriosen wie reich bebilderten Produktschau offeriert die CD einen unflexiblen Bad-Grundriß-Designer, den drollig-doofen Psychotest »Welcher Bad-Typ sind Sie?« und Video-Interviews zu den Designtrends (Kunststoff ist wieder schwer in Mode!). Wer nicht gerade rein zufällig eine Inspiration für die Sanitär-Sanierung seines Eigenheims benötigt, findet also primär putzig-nutzlosen Software-Plunder. Praxistauglichkeit verspricht der Programmteil »Do-it-yourself«. Doch nach Absolvierung dieses Computer-Crashkurses würde ich es mir nicht unbedingt zutrauen, kühne Taten wie die »Toilettenmontage im Altbau« zu vollbringen.



Die kleinen Tips zu großen Vorhaben sind oberflächlich. Unbedarftes Vermörteln und die damit verbundene Sehnsucht nach einem soliden Handwerker scheinen vorprogrammiert.



Mein Gott, wie konnte ich bislang nur ohne diesen nützlichen Apparat leben? Gleichzeitig rasieren und dabei Leute überwachen, die vor meiner Haustür rumlungern – wie praktisch! Was, und die Farbversion kostet nicht mal 6 000 Mark?



16-Bit-Farbtiefe und munter dahinplätschernder Sound sorgen für ein gediegenes Ambiente.

Wer tatsächlich kurz vor der Bad-Renovierung steht, wird dieser CD die eine oder andere Information entlocken können. Allerdings hält sich der Praxisnutzen angesichts einer gewissen Oberflächlichkeit in Grenzen. Wer die 70 Mark lieber in Fachliteratur und Fliesenkatalog investiert, hat mehr vom Leben (zumal das Anschleppen des PCs in die Bauruine mit gewissen Komplikationen verbunden ist).

Dann war da noch der Product-placement-Malus: Hinter dem unschuldigen Antlitz einer Bauspar-Berechnung lauert gleich das Icon der LBS. Und bis man das Programm endlich verlassen darf, wird einem beharrlich Werbeblabla über die Postille »Das Haus« angeboten. Irgendwas muß man ja bei der Einweihung seines neuen Designer-Lokus lesen ... **(hl)**

MEIN TRAUMBAD

HERSTELLER:
Navigo

PREIS:
ca. 70 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Super VGA (640 x 480). 8 MByte RAM für Windows 3.1; 16 MByte RAM für Windows 95.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Aus einem unbedarften Badbenutzer wird so leicht kein Do-it-yourself-Berserker.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Durch die Toiletten-Marktübersicht muß man sich einfach mal geklickt haben.

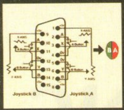
MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Einrichtung eines »Traumbads« treibt jeden ehrbaren Normalverdiener in den Ruin.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Feucht-fröhliches für Fliesenfreaks.

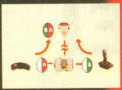
AlfaTwin

„Das neue Zauberwort für Zweispielergames heißt AlfaTwin" (PC Spiel 6/96)

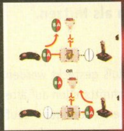
„Eines der lästigsten Probleme des PC wurde endlich gelöst!" PC Player 7/96



Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coolie Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus" - „Gemeinsam spielen an einem Gameport" (Soundkarte). Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus" betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



„Ein-Spieler-Modus" – „Automatischer Joystick-Umschalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer *Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.



BEST BUY

★★★★☆

„Best Buy" award in U.K. „CD ROM Today" magazine June Issue 1995

Geschütztes Gebrauchsmuster

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Mecomp Handelsges. mbH
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-91

Comsoft
Knoperweg 144
24105 Kiel
0431/578180

Lap Computer & Videospiele
Faulenstr.67
28195 Bremen
0421/167393

Copy-und Computer Shop
Kopmanshof 69
31785 Hameln
05151/55055

EDV-Systeme Krenn & Co GmbH
Marktplatz 1
43225 Baunatal
0561/9495990

VICo Multimedia GmbH
Opernstr. 8
34117 Kassel

VICo Multimedia GmbH
Jüdenstr. 10
37073 Göttingen
0551/541471

Cross Computer System GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
0231/5311334-355

Software House
Auf dem Dudel 8
46483 Wesel
0281/25922

Vesalia Computer
Industriestr. 25
46499 Hamminkeln
02852/9140-(10)- (11)-(14)

Viewcom
Dr.Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Discount
Neue Linnerstr.95
47798 Krefeld
02151/20119

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Multicom Computerlösungen
Mithildenstr.10
50259 Pulheim
02234/81873

Radio Weiss Complay
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221/252457

Radio Weiss Complay
Severinstr. 192
50676 Köln

Joysoft GmbH
Aachener Str. 1004
50858 Köln
0221-94861214

Radio Weiss Complay
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Software Corner Kuhn GmbH
Goerdeler Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Versand 99 GmbH
Bergrather Str.16 A
52249 Eschweiler
02403/21188

Multimedia Soft
Josef Schregelstr. 50
52349 Düren
02421/28100

Arxon GmbH
Assenheimer Str.17
60489 Frankfurt
069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH
Bahnhofstr. 13
66538 Neunkirchen
06821/26797

Soft & Sound R. u. T. Brust
Kreisstr. 18
66578 Schiffweiler
06821/632163

Point of Media
Marstall 48
71634 Ludwigsburg
07141/924566

Schmidt & Fuchs Computertechnik
Hauptstr.17-19
73092 Heiningen
07161/94321-0

PC Fun Computerspiele
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269

Game It!
Schellenbergstr.44
87488 Betzigau
0831/51167-0

CD ROM-CENTER
Dennerstr. 4
90429 Nürnberg
0911/28770-83

Sympatec
3 mal in Regensburg
0941/43454

CD ROM-CENTER
Heuwaagstr. 20
Erlangen

Großhändler
PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH
Ruhrorten Str.9
46049 Oberhausen
0208/201788

Großhändler
Groß Electronic
Passauerstr. 13
94133 Röhrnbach
08582/9605-0

Vertrieb Schweiz
AHA CD-ROM Spiele+
3662 Seftigen
033 457001

Vertrieb Österreich
A.R.T. Computeranimation GmbH
Feldstraße 13
3300 Amstetten
07472/635660

Großhändler Österreich
Nowotny Datensysteme GesmbH
Goldschlagstr. 93
1150 Wien
0043-1-9821005

Alfa Twin Pressestimmen:

England
„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar"
CD ROM today 6/95

Japan
„Um den PC zu einer populären Spielehardware zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin."
DOS/V 3/96

Deutschland
„Durch die einfache „Plug and Play"-Installation und den günstigen Preis von DM 39.– empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler."
PowerPlay 9/95

„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst… das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte."
PC-Player 7/96

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin… schon im letzten Jahr sorgte die Joystickweiche für Aufsehen in England."
PC-Spiel 6/96

Ein weiteres Alfa Data Produkt



AlfaCommander Pro

AlfaCommanderPro Pressestimmen:

„…sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien…
Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand – mittels einer einfachen Programmierroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern… bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos."
PC-Games 7/96

„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgeleitet werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze…"
PowerPlay 7/96

ALFA DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str.1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330
http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

Händleranfragen erwünscht



X ACHT-UNG, FALLE!

Test: 8x-Laufwerke

Schnell und bezahlbar sind sie, die CD-Laufwerke mit achtfacher Drehzahl. Für 486-PCs dagegen bringen sie bei Spielen mehr Schaden als Nutzen.

Eigentlich wäre es so schön: Alle hier getesteten CD-Laufwerke bringen die Silberscheiben auf die achtfache Drehzahl eines Audio-CD-Players, sind leicht zu installieren und kosten nur zwischen 200 und 400 Mark. Voll nutzen kann diese neuen Datenschleudern aber nur der Besitzer eines Pentium-PC mit schnellem Festplatten-Controller. An einem PC mit 486-Prozessor betrieben, macht der ganze Rechner fast nichts anderes mehr, als die Daten des CD-ROMs entgegenzunehmen. Das ist beim Installieren eines Programms nicht weiter schlimm, wenn aber während des Spiels häufig nachgeladen wird (Paradebeispiel: »Wing Commander 4«), bleibt das System für einen Moment schlicht stehen. Die Gründe dafür sind einfach: Ein 8x-Laufwerk liefert im günstigsten Fall bis zu 1,2 MByte pro Sekunde an den Rechner. Schon beim Kopieren ist das eine Datenrate, die nur wenige Festplatten überhaupt aufnehmen können.

Während eines Spiels mit viel Grafik und Sound hat der PC dann wahrlich anderes zu tun, als nur die nächsten Daten vom CD-ROM abzuholen. Folglich eignen sich die 8x-Laufwerke nur für einen Pentium-PC ab 90 MHz, bei dem die nötigen Anschlüsse auf dem Motherboard integriert sind. Da bei diesen Rechnern der PC ohnehin vom Datenschaufeln via Festplatte und CD-ROM etwas entlastet ist, und zudem mehr Prozessor-Power zur Verfügung steht, bricht die Leistung beim Spielen und gleichzeitigem Lesen von der CD nicht ein.

Kein CD-ROM an die Soundkarte!

Hinsichtlich der Installation verhalten sich moderne CD-Laufwerke wie gewöhnliche Festplatten: Herstellereigene Stecker sind out. Alle Laufwerke dieses Tests verfügen über eine »Enhanced IDE«-Schnittstelle, für CD-ROMs oft auch ATAPI oder schlicht IDE genannt. Sie werden idealerweise an einen eigenen IDE-Stecker angeschlossen (siehe Textkasten auf Seite 128), lassen sich aber bei Platznot auch mit einer Festplatte am selben Kabel betreiben.

Wer seinen Rechner jetzt von einem alten Doublespeed-Laufwerk ausgehend aufrüsten möchte, sei eindringlich gewarnt: Die 8x-Laufwerke dürfen nur an einen IDE-Anschluß gesteckt werden! Die zahlreichen mit »CD-ROM« betitelten Schnittstellen auf älteren Soundkarten dienen meist für alte, herstellereigene Laufwerke wie von Mitsumi, Sony oder Panasonic. Auch wenn diese Stecker einem IDE-Anschluß ähnlich sehen, sind sie anders beschaltet. Wird daran eines der aktuellen CD-ROMs angeschlossen, ist vom schlichten Stillstand des Rechners bis zum Kabelbrand alles möglich.

Die Aufrüstung eines älteren PCs macht ohnehin wenig Sinn: Wer noch einen 486er oder einen Pentium mit einem gut funktionierenden Quadspeed-Laufwerk sein eigen nennt, muß nicht upgraden. Im Schnitt bringen die 8fachen in der Praxis nur 30 Prozent mehr Lesegeschwindigkeit als ein 4faches. Praxis heißt in diesem Fall: beim Installieren eines Spiels oder dem Nachladen während des Spielablaufs. Technische Benchmark-Programme melden freilich viel höhere Steigerungen beim Wechsel von 4-fach- zu 8fach-Laufwerken, doch bei diesem Test blieben all die feinen Meßhelfer brav in der Schublade. CD-Laufwerke sind sich sehr ähnlich, die Leistungen liegen eng beisammen: Das schnellste Laufwerk, Toshiba XM-5602B, ist gerade mal 20 Prozent schneller als das Schlußlicht des Test von der Firma Diamond/Optics Storage.

Es kommt neben der Geschwindigkeit vor allem auf Praxistauglichkeit an, die Handhabung, Ausstattung und Installationsfreundlichkeit umfaßt. Deshalb werden diese Kriterien ähnlich unseren Spieletests als Gesamtergebnisse des Tests auch in der nebenstehenden Tabelle zusammengefaßt.

Dennoch ist die Verlockung ob der niedrigen Preise (das zweitschnellste Laufwerk von Mitsumi kostet gerade mal 200 Mark) groß. Doch dieser Preisverfall hat noch einen anderen angenehmen Nebeneffekt: Gute 4x-Laufwerke sind noch in großen Stückzahlen im Handel und geradezu billig. Das bewährte Toshiba XM-5302B wurde schon unter 100 Mark gesichtet. Wenn es also auf das letzte Quentchen Speed nicht ankommt, und zudem noch ein 486-PC seinen Dienst tut, sind die 4fachen noch eine gute Alternative. Für diese Rechner gilt zudem: Ein schnelles CD-

ROM ist immer noch kein Ersatz für eine große Festplatte. Wohl um die Nachladeprobleme wissend, bieten die Hersteller von kritischen Spielen Installationsoptionen bis zu einigen 100 MByte an. Ein Transfer von der Festplatte läßt sich auch während eines Spiels noch leichter erledigen als das mit CD-ROMs möglich wäre, und so treten auch die mit Wing Commander 4 beschriebenen Aussetzer auf einem 486er nicht mehr auf, sobald so viel wie möglich kopiert wurde. Umgekehrt bieten 8fach-Laufwerke auf kleinen PCs wieder einen Vorteil, da die großen Installationen schneller ablaufen.

Wie schnell noch?

Allen Unkenrufen zum Trotz ist eine weitere Steigerung der Drehzahl noch möglich: Octek und Pioneer liefern demnächst schon die ersten CD-Laufwerke mit zehnfacher Drehzahl aus. Ein Ende ist erst abzusehen, wenn im nächsten Jahr die DVD-Laufwerke erscheinen (Digital Video Disc), doch damit ist dann auch die herkömmliche CD-ROM noch auf Jahre nicht abgemeldet. Die DVD bringt durch die höhere Dichte (zuerst knapp 5 GByte auf einer Disc) auch einen Geschwindigkeitsvorteil, so daß echte High-End-Anwendungen darauf ablaufen können, wobei 8fach-Laufwerke für die meisten Zwecke ausreichen. Als Beleg ein kleines Rechenexempel: Würden die Videos auf unserer CD-ROM der Plus-Ausgabe unabhängig vom Rest des PCs ein 8x-Laufwerk voll ausreizen (Datenrate: 1,2 MByte pro Sekunde), so würden nicht einmal mehr zehn Minuten Film auf eine CD passen.

CD-Modeerscheinungen

Da das Wettrennen also gelaufen ist, konzentrieren sich die Hersteller auf andere Details: Allen CD-Laufwerken liegt ein Audio-Kabel für den Anschluß an die Soundkarte bei, NEC liefert sogar eines mit mehreren Steckern für exotische Boards. Octek steckt ein Y-Kabel zur Stromversorgung ins Paket, damit im PC durch das CD-ROM kein Anschluß verloren geht. Statt derlei Nützlichem warten Diamond, NEC und Toshiba mit purem Luxus auf: Der zusätzliche, digitale Audio-Ausgang dieser Laufwerke dürfte in den allermeisten PCs nutzlos ein. Einzig Profi-Musiker können damit etwas anfangen, und High-End-Musikfreaks mit externem Digital/Analog-Wandler werden keinesfalls einen lärmenden und störstrahlenden PC neben ihrer Anlage dulden.

Jeder Anwender profitiert aber von den mittlerweile wirklich bei jedem Laufwerk vorbildlich beschrifteten Anschlüßen. Verdrehte Kabel bedürfen so schon des Vorsatzes, das schützt die wertvolle Elektronik. Auch die unvermeidlichen Steckbrücken (Jumper) sind gut dokumentiert.

Bietet ein Spiel einmal keinen Soundtrack als Audio-Spuren auf der CD, kann man mit den Laufwerken von Diamond/Optics Storage und Octek auch eine andere Audio-CD zu Gehör bringen: Die integrierten Audio-Tasten machen ein Abspielen ohne Software möglich.

TESTS MIT METHODE

Ausgesprochene Benchmark- und Tuning-Freaks haben diesmal keine Chance: Alle CD-ROMs sind vom Prinzip und in diesem Testfeld auch hinsichtlich der Drehzahl gleich, und haben eine einfache Aufgabe. Da ein CD-Laufwerk nur lesen kann, soll es das schnell und zuverlässig tun. Für Spiele soll dabei eine zügige Installation und ein störungsfreier Spielablauf herauskommen. Also tun wir genau das im MS-DOS-Modus von Windows 95: Wing Commander 4 wird mit seinem eigenen Installationsprogramm immer wieder neu auf einer frisch formatierten Festplatte installiert. Da es sich hier vor allem um drei sehr große Dateien handelt, kopieren wir zusätzlich noch das Verzeichnis \PROGRAMM der PC-Player-CD 7/96 auf die wieder formatierte Platte. Dabei handelt es sich um genau 1 000 Dateien unterschiedlichster Größe mit zahlreichen Unterverzeichnissen. Bei diesen Tests ist der Festplattencache Smartdrive praxisnah mit 2 MByte und Schreibverzögerung aktiv. Die dazu verwendeten CDs sind ladenfrisch, was sich von den Exemplaren zur Überprüfung der Fehlerkorrektur nicht unbedingt behaupten läßt: Der gleichen PC-Player-CD wird mit einem Schraubenzieher ein Kratzer beigebracht, der von innen nach außen immer tiefer wird und schließlich sogar die Alu-Schicht angreift. Jedes Laufwerk muß da irgendwann aufgegeben. Die Zahl der noch lesbaren Dateien und die dafür benötigte Zeit entscheiden bei fünf Versuchen über die Qualität der Fehlerkorrektur. Da dabei mit einigen Laufwerken höchst unterschiedliche Ergebnisse auftreten, wird ein weiterer Test mit einer im Alltagsgebrauch zerkratzten und für den Test zur Reproduzierbarkeit gründlich gereinigten Audio-CD durchgeführt. Schließlich werden noch einige Runden mit Wing Commander 4 geflogen, wobei nur die Minimalinstallation aktiv ist. Alle Grafiken, Sounds und Videos werden dabei vom CD-ROM gelesen. Der dafür verwendete 486-PC mit einem UMC-881-Chipsatz und Onboard-Schnittstellen ist dafür gerade eben zu langsam, so daß die gefürchteten Aussetzer beim Nachladen je nach Laufwerk mehr oder weniger stark auftreten. Mit einem 4fach-Laufwerk (Toshiba XM-5302B) treten die Störungen kaum auf, ebenso mit den 8fach-Laufwerken an einem Pentium-PC mit 90 MHz und dem Motherboard Asus TP4XE.

IM VERGLEICH

HERSTELLER	DIAMOND / OPTICS STORAGE	MITSUMI	NEC	OCTEK	TOSHIBA
Gerät	Stingray 8442	FX 810T	CDR-1400	CDR 688	XM-5602B
Version *)	1.01	U04	3.05	v200	1156
Ca.-Preis	250 Mark	250 Mark	250 Mark	200 Mark	400 Mark
Geschwindigkeit	Schlecht	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Sehr Gut
Handhabung	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt	Gut	Durchschnitt
Ausstattung	Gut	Durchschnitt	Durchschnitt	Sehr Gut	Durchschnitt
Installation	Durchschnitt	Durchschnitt	Sehr Gut	Gut	Sehr Gut

*) Diese Versionsnummer meldet das Laufwerk an den Geräte-Manager von Windows 95. Es handelt sich um die Version der Firmware, mit der ein Hersteller Einfluß auf Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur hat. Neuere Versionen müssen nicht diesem Test entsprechen.

Diamond / Optics Storage 8422 IDE

Das schon über ein halbes Jahr lieferbare Laufwerk war das erste mit achtfacher Drehzahl, und es kennt viele Namen: Das Laufwerk selbst heißt mal 8422, mal Stingray, und Anbieter wie Diamond oder Optics Storage vertreiben das Gerät unter eigenem Namen. Es handelt sich aber immer um das selbe Gerät, vom selben Basishersteller (Optics Storage / OTI) gibt es jedoch auch eine aktuellere Version, von Octek vertrieben, die wir auf Seite 126 testen.

Der ehemalige Trendsetter, das 8422, kann heute nicht mehr überzeugen: Bei allen Tests schneidet es als langsamstes Gerät ab. Beim Kopiertest mit 1 000 Dateien verschiedener Größe (siehe Textkasten: Tests mit Methode), schaufelt der Testsieger von Toshiba die Daten in exakt drei Minuten auf die Platte, das 8422 braucht eine ganze Minute mehr. Zum Vergleich: Ein Quadspeed-Laufwerk wiederum benötigt nur 17 Sekunden mehr als dieses 8fach-Modell.

Dazu kommt eine recht lange Hochlaufzeit: Nach einem Wechsel der CD dauert es beim 8422 viel länger, bis auf die Daten wirklich zugegriffen werden kann. Da sich das Laufwerk nach fünf Minuten auch in einen Ruhezustand begibt, ist diese Hochlaufzeit besonders lästig. Dadurch bedingte Abstürze konnten während des Tests nicht beobachtet werden.

Mit beschädigten CDs kommt das 8422 dagegen recht gut klar, es braucht auch hier am längsten, die dabei entwickelten Geräusche lassen fast Mitleid mit dem schwer arbeitenden Laufwerk aufkommen. Beim Test mit der Audio-CD leistet sich das 8422 dagegen deutlich mehr Aussetzer als alle anderen Laufwerke, was besonders schmerzt, da Digitalausgang und die Tasten zum Abspielen von Audio-CDs den Musikliebhaber ansprechen. Die werden sich zudem wundern, wenn sie nicht das mitgelieferte Kabel, sondern ein schon vorhandenes benutzen: Die Leitungen für das linke und rechte Signal sind auf dem Stecker vertauscht, worauf aber die Beschriftung hinweist. Kurzschlüße sind nicht zu befürchten.

Unterm Strich ist das 8422 nicht mehr empfehlenswert, es dürfte aber als Auslaufmodell bald das billigste 8fach-Laufwerk werden.



Als erster auf dem 8-fach-Markt, heute schon zu langsam - dieses Laufwerk stammt im Original von Optics Storage / OTI und hört auch auf den Namen »Stingray 8422«.



Nicht nur preiswert, sondern auch schnell: Das neue Mitsumi FX810T bietet eine neue Mechanik gegenüber älteren Produkten des Herstellers.

Mitsumi FX 810T

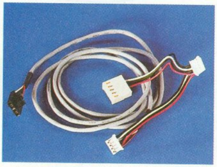
Ob das »T« im Namen des neuen Mitsumi-Laufwerks für »Turbo« steht, wissen wir nicht. Daß die bisher nur durch sehr niedrige Preise und zahlreiche »Tuning-Möglichkeiten« aufgefallene Firma Mitsumi mit dem FX 810T ein recht flottes Laufwerk gebaut hat, steht fest. Es liegt bei allen Tests nur knapp hinter dem schnellsten Laufwerk von Toshiba auf dem zweiten Platz, und kostet dafür nur knapp die Hälfte. Im Detail: Wenn Wing Commander 4 in der höchsten Installationsstufe auf die Festplatte befördert wird, braucht das Mitsumi drei Minuten und 51 Sekunden, das Toshiba ist nur drei Sekunden eher fertig. An der Geschwindigkeit wurde also kaum gespart, dafür aber bei der Fehlerkorrektur: Das FX 810T gibt mit einer zerkratzten CD-ROM schneller auf als andere Laufwerke. Dafür ist es auch das einzige Laufwerk im Test, das dabei einigermaßen konsequent vorgeht. Mehrfache Versuche mit der gleichen CD führten immer wieder bei den gleichen Dateien zu einem Fehler. Was das Mitsumi nicht mag, mag es eben nicht. Andere Laufwerke probieren hier um Minuten länger herum, nur um beim zehnten Versuch auf einmal ein paar Dutzend Dateien mehr von der Scheibe zu holen.

Die beim Quadspeed-Vorgänger FX400 oft im Technik-Treff der letzten Ausgaben bemängelten Geräusche entwickelte das neue 810T im vierwöchigen Dauertest nicht, ein Blick ins Innere zeigt eine veränderte Mechanik. So ist es jetzt nicht mehr möglich, das Laufwerk durch gewaltsames Zudrücken der Schublade bei ausgeschaltetem Rechner zu zerstören. Bitte nicht ausprobieren, ein altes FX400 kracht danach ordentlich!

Auch ein ordentliches Handbuch mit einem Glossar rund um CD-ROMs bringt das Mitsumi mit. Das Installationsprogramm modifiziert jedoch ungefragt die Startdateien, wobei aber Kopien der Originale angelegt werden. Ebenfalls verbesserungswürdig: Auch unter Windows 95 wird ein dort nicht nötiger Treiber eingerichtet. Diese Datei machte auf den Testrechnern keinerlei Schwierigkeit, sie verbraucht nur etwas Hauptspeicher. Dem Rotstift zum Opfer fielen Audio-Tasten und der ohnehin zweifelhafte Digitalausgang – also eher ein Arbeitspferd ohne großen Komfort, aber mit solider Leistung.

NEC CDR-1400

Von wegen, NEC stellt nur superteure SCSI-Laufwerke mit Display und Caddy her: Nur 250 Mark soll das CDR-1400 kosten, und sein Äußeres ist schlicht: Eine Klappe, eine Taste, Kopfhörerbuchse und ein etwas klein und schmal geratener Lautstärkeregler zieren die Front, sonst nichts. Hinter der Klappe steckt die übliche Schublade, die Konstruktion soll auf Dauer besseren Staubschutz bieten als eine Schublade ohne Schnappdeckel. Hinter diesem kommt die CD-Auflage dann auch recht zackig hervorgeschossen. Jenen Eindruck hoher Geschwindigkeit kann das CDR-1400 dann aber im Betrieb nicht ganz gerecht werden. Sehr knapp hinter dem Mitsumi, liegt es bei den Leistungsmessungen auf dem dritten Platz. In Sachen Fehlerkorrektur ist es jedoch eines der besseren Laufwerke: Was noch zu lesen ist, liest das NEC von einer CD-ROM recht flott, mehrfache Versuche machen sich jedoch bezahlt. Daß Mechanik und Elektronik gut zusammen spielen, zeigt sich auch beim Abhören einer leicht defekten Audio-CD. Das NEC-Laufwerk produziert hier nur ganz kurze Pausen, mehrfache Hänger oder gar knapp abgeschnittene Knackser kommen nicht vor. Einen Track der Test-CD, an dem alle anderen Kandidaten scheiterten, spielte das CDR-1400 im zweiten Durchgang sogar völlig fehlerfrei ab. Gut gelungen ist das deutsche Handbuch, welches in Text und Bild nicht nur zeigt, was zu tun ist, sondern für Einsteiger auch die nötigen Erklärungen liefert. Abgerundet wird der gute Eindruck durch ein Audiokabel, das auf der Soundkartenseite drei Anschlüsse bereithält. Ein Stecker ist mit vertauschten Kanälen sogar doppelt vorhanden. Ein Tip: Das rote Kabel kennzeichnet den rechten Kanal. Unterm Strich ist das NEC sein Geld wert, die Entscheidung zwischen dem gleich teuren und dafür weniger gut ausgestatteten Mitsumi wird im Einzelfall vom Angebot des Händlers abhängen.



Halb perfekt: Das Audio-Kabel von NEC paßt an verschiedene Soundkarten, auch solche mit vertauschten Stereokanälen



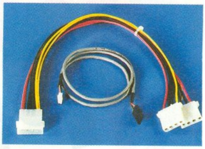
Große Klappe, was dahinter. Das NEC CDR-1400 ist nicht allzu schnell, aber dank gutem Handbuch und Universal-Kabel für die Soundkarte leicht zu installieren.



Was Sie hier nicht sehen: Vom Stromkabel bis zu Schraube liefert Octek alles mit, was ein CD-Laufwerk braucht. Was Sie hier sehen: ein 8-facher, der nur mässig schnell ist.

Octek CDR 688

Das CD-Laufwerk im Geschenkkarton: Eine bunte Schachtel samt Tragegriff enthält beim CDR 688 nicht nur Laufwerk, Daten-, Audio- und Stromkabel, sondern auch gleich den nötigen Schraubenzieher samt Schrauben. Ginge es also nur um die Ausstattung, wäre das Octek vor allem dank des sinnvollen Y-Kabels zur Stromversorgung unangefochtener Testsieger. Leider muß dafür aber auch die Geschwindigkeit stimmen, und da leistet sich das CDR 688 einige Schwächen. Daß es beim Installieren von Spielen und dem Kopieren von Dateien durchweg etwas langsamer arbeitet als die restlichen Laufwerke (außer dem Diamond) wäre noch zu verschmerzen. Wenn aber ein Spiel schon läuft, erhöhen sich beim Octek die Nachladezeiten erheblich. Zwar ist es unwichtig, ob das Laden einer Mission von Wing Commander 4 nun wie beim Testsieger 13 Sekunden oder wie beim Octek 16 Sekunden dauert. Die Aussetzer während des Raumfluges treten aber beim CDR 688 häufiger und länger auf als beim Rest der Konkurrenz – wieder mit Ausnahme des ähnlichen Diamond / OTI – Laufwerkes. Zumindest ist es so, wenn ein 486-PC am anderen Ende des Kabels hängt, an einem Pentium-System tauchen diese Störungen nicht auf. Fehler auf der CD wie Schmutz und Kratzer verwirren das Octek nachhaltig. Die Fehlerkorrektur arbeitet zwar befriedigend, doch wenn dem Laufwerk einmal etwas nicht paßt, dreht die Leuchtdiode durch: Nervöses Blinken beim Zugriff beunruhigt den Anwender nur ein wenig, wenn die Lampe aber auch ohne Zugriffe auf das Gerät gar nicht mehr ausgeht, mag manch einer lange warten – schlimmstenfalls bis der Strom ausfällt. Also: Nicht ins Bockshorn jagen lassen, Auswurftaste drücken. Wenn der PC danach noch auf Eingaben reagiert, ist alles ok. Damit ist das Octek zwar immer noch kein schnelles, aber dennoch für den Pentium-Besitzer ideales Gerät, gerade wenn Sie zum ersten Mal ein CD-Laufwerk einbauen.

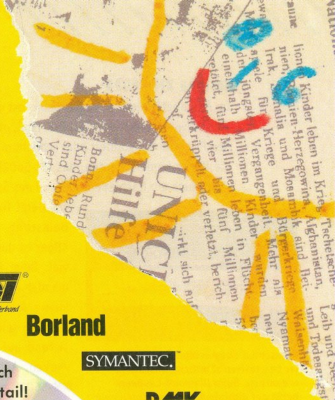


Fast perfekt: Octek liefert sowohl ein Audio-Kabel wie auch ein Y-Kabel zur Stromversorgung mit. Wünschenswert wäre nur ein Universalkabel für verschiedene Soundkarten.

Machen Sie mit!
POWERSoftware FÜR UNICEF!

Deutsche Software-Industrie und Computerpresse präsentieren zum 50-jährigen Bestehen von UNICEF eine Benefiz-CD.

Mit über 30 Vollversionen



EDV - BUCHVERSAND DELF MICHEL · fit. · VSI Der HighTech-Verband · Microsoft · Borland · G DATA SOFTWARE · SYMANTEC. · MegaSoft · DMV Franzis' · BUHL We put it all together · ZD Ziff-Davis Verlag · MAGNA MEDIA · BERTELSMANN ELECTRONIC PUBLISHING · CHIP · TEDAS · G.I.B. · Peter Hoffmann SERVICE GmbH Software · Schulung · Schutz vor Computerviren · TRAVELBOX · HomeOrderTelevision · WEBPLANET · McAFEE Network Security & Management · MICROGRAFX · gebacom Gesellschaft für EDV- und Btx-Anwendungen · 1&1 · DraftBoard DESIGN BY F.A.PORSCHE · PC-Personalcomputer Benutzer-Service GmbH · tewi Ein Unternehmen von Softkey International · Knör! ENTERTAINMENT GmbH · AOL · SYBEX · infoMedia · IMSI

CD-Inhalt:

Bertelsmann-Taschenwörterbuch Deutsch-Engl./Engl.-Deutsch; **Cocktail! Classic** 1000 Rezepte; **dBase 5.0 für Windows** Datenbankentwicklung; **DraftBoard** DESIGN BY F.A. PORSCHE limit. Pocketversion/Zeichenprogramm; **EZ Language** Sprachenlernprogramm; **Faszinierende Kreaturen** Multimedia-Anwendung; **Grußkarten-Designer; Kulturen der Antike** Multimedia-Anwendung; **MagicEye Light** Uninstaller; **Mainzelmännchen** Bildschirmschoner; **McAfee** Virencheck; **Leadbetter's Golf** und andere Games **Mr. More** Interaktive Multimedia-Show mit Bank 24; **MS-Explorer** Internet-Browser; **Musiktrainer; PC Info** Soft/Hardware Schnäppchenführer; **PC Safe privat** Virenprüfsummenprogramm; **Phoneware f. ISDN lite** Autodialer; **PowerOffice** Personal Information Manager; **Sybex Business Finanzbuchhaltung Light; Travelbox Lite** Hotelführer; **Uuups für Windows** Spaßviren; **WEB Planet Lite** Internet-Kompaß; **WinDraw 3.1** Zeichen/Malprogramm; **WinFax LITE** Faxsoftware; **WinPhone** Telefonsoftware; **WinTV** Die digitale Fernsehzeitschrift; **WISO-Freibetrag** Prüfversion'96; **WISO-Steuerprüfer'96; 10 prominente Stimmen** für den Anrufbeantworter; **10 Stunden freier AOL-Online-Zugang**

Lassen Sie sich diese gigantische Sammlung professioneller Software nicht entgehen!

für unicef

Für IBM - kompat. PC mit Win 3.x (od.'95). Alle WZ werden anerkannt. Es gelten die Lizenzbedingungen der jeweiligen Hersteller. Änderungen vorbehalten.

Machen Sie mit:
Erst testen. Oder sofort kaufen.

Gegen DM 10,- (werden überwiesen an UNICEF) fordern Sie die CDs an zum ansonsten kostenlosen 30 Tage-Test (keine Disks). Sie können das Produkt nach dem Test zurückschicken oder zu zusätzlich DM 79,- erwerben (DM 40,- davon überweisen wir wiederum an UNICEF.) Die CDs beinhalten upgradefähige Versionen; alle Käufer werden bei den Software-Herstellern durch den Erwerb namentlich registriert. Falls Sie die CDs nicht behalten wollen, schicken Sie sie im Paket ausreichend frankiert innerhalb von 30 Tagen zurück. Die Teststellung erhalten Sie, wenn Sie den Coupon ausfüllen und zusammen mit DM 10,- ausreichend frankiert schicken an: EDV-BUCHVERSAND Delf Michel, 42806 Remscheid (Tel. 02191/99 11 00 Fax 02191/99 11 11)

Testanforderung / Bestellung

PP 9/96

- ❑ Ich will die 4 Benefiz-CDs mit oben genannter Software erst 30 Tage testen und lege DM 10,- bei.
  - ❑ in bar ❑ als Scheck

  Nach Ablauf der 30 Tage-Frist werde ich die CDs entweder zu zusätzlich DM 79,- erwerben -oder in einem ausreichend frankierten Paket zurückschicken.
- ❑ Ich bestelle die Benefiz-CDs und zahle direkt DM 89,-.
  - ❑ per Scheck vorab
  - ❑ per Post/Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
  - ❑ gegen Rechnung

Firma
Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Tel./Fax
Datum/Unterschrift

Bitte in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und schicken an:

EDV - BUCHVERSAND DELF MICHEL

EDV-BUCHVERSAND
Delf Michel
Kennwort: UNICEF
Postfach 10 06 05
42806 Remscheid

Toshiba XM-5602B

Im Alphabet an letzter Stelle, beim Test ganz vorne: Das schnellste Laufwerk kommt von Toshiba. Egal, ob Spiele mit einem eigenen Programm installiert oder schlicht mit einem DOS-Befehl auf die Platte kopiert werden, das XM-5602B macht es am schnellsten. Auch ein Nachladen während des Spielablaufs erledigt dieses Gerät fix und mit relativ wenig Belastung der Rechenzeit – für 486er ist das jedoch immer noch zu viel. Beim Fliegen mit Wing Commander 4 gibt es mit dem Toshiba kleine Aussetzer, sie treten aber deutlich seltener und weniger gravierend auf als bei anderen Laufwerken. Außer Speed pur hat das XM-5602B nur noch einen digitalen Audio-Ausgang zu bieten, Extratasten für Musik-CDs gibt es nicht, dafür aber ein sehr gutes Handbuch, das sogar einen Tick besser als das von NEC ausgefallen ist: Bei Toshiba gibt es unter anderem eine Tabelle, die alle Möglichkeiten für die Anschlüße von Festplatten und CD-Laufwerken zeigt. Ein Blick genügt, danach sind nur noch die Tips zur Installation zu befolgen. Doch leider ist auch das XM-5602B damit noch kein perfektes Produkt: Wer so schnell liest, will auch mit leichtverdauliche Kost gefüttert werden. Zerkratzte CDs sind kein Fall für das Toshiba, es braucht sehr lange, um überhaupt noch einige Daten lesen zu können. Eine zerkratzte Audio-CD quittiert das Gerät mit stetem Wiederholen eines Titels bis zur defekten Stelle, doch genau wie bei den Daten ist auch das eine Frage des Versuchs: Bei einem Test wollte das Toshiba plötzlich mit viel Geblinke und Geräusch doppelt so viele Daten lesen wie zuvor. Immerhin: Abstürze des Laufwerks selbst traten nicht auf.

Wer in der Achtfach-Klasse das schnellste Laufwerk sucht und auf seine CDs ebenso acht gibt, hat mit dem Toshiba nur eine Wahl – die hat allerdings auch einen Preis von ungefähr 400 Mark.

(nie)



Kurzschluß ausgeschloßen: Alle Hersteller beschriften sämtliche Anschlüße ordentlich. Beim Diamond-Laufwerk heißt der digitale Audio-Ausgang einem Gremium entsprechend »EBU«.



Noch immer die schnellsten: Auch das neue Toshiba-Laufwerk stellt Rekorde auf, zeigt aber Schwächen bei der Fehlerkorrektur und ist mit 400 Mark recht teuer.

CD-ROM-PRAXIS

Installation

Unüberwindbare Schwierigkeiten sind beim Einbau keines der getesteten Laufwerke zu befürchten, ein wenig Grundwissen vorausgesetzt.

Die Geräte verfügen über eine (Enhanced)-IDE-Schnittstelle, die sich als Anschluß für Festplatten in beinahe jedem PC findet. Wenn auf der Hauptplatine oder einer Steckkarte nur ein Stecker vorhanden ist, an dem über ein Kabel die Festplatte hängt, so läßt sich eines der getesteten CD-Laufwerke auch dort anschließen. Insbesondere beim Kopieren bremsen sich die Geräte dabei aber gegenseitig aus, denn an jedem IDE-Anschluß existiert ein »Master« und ein »Slave«. Besser ist es, ein CD-ROM als einziges Gerät an den zweiten, auch sekundär genannten IDE-Anschluß zu stecken, den vor allem neuere Festplattencontroller und alle Motherboards bieten, welche die IDE-Stecker auf der Hauptplatine integrieren.

Als Faustregel gilt: Hängen zwei Geräte, gleich ob Festplatte oder CD-ROM, an einem Kabel, muß eines als Master, das andere als Slave eingestellt sein. Details finden sich in der Dokumentation der Geräte, manche Festplatten kennen auch eine Einstellung als »Single Drive«, sie müssen dann als Master eingerichtet werden. Ideal ist es, eine oder zwei Festplatten am ersten IDE-Anschluß zu betreiben, das CD-ROM in der Einstellung »Master« am zweiten.

Probleme ergeben sich oft mit den Audio-Kabeln, zu einem Soundblaster von Creative Labs passen aber alle der in diesem Test mitgelieferten Strippen. Im Zweifel hilft der Fachhandel, genaue Angaben über Karte und CD-ROM vorausgesetzt. Zwischen 10 und 15 Mark kosten die Kabel, was angesichts der schwer zu beschaffenden Stecker besser als ein selbstgelötetes Kabel ist. Im Zweifel sollte die Soundkarte mitgenommen werden, um die Kabel im Geschäft »anzuprobieren«.

Beim Einbau selbst ist darauf zu achten, die Schrauben nicht zu fest anzuziehen. Die 8fach-Laufwerke neigen zu Vibrationen; ob sich die Schrauben gelockert haben, zeigt ein gelegentlicher Druck auf die Frontblende. Profis sichern die Schrauben mit der Heißklebepistole. Von den sehr dünnflüssigen Sekundenklebern zur Schraubensicherung ist in einem PC dringend abzuraten - sie wirken isolierend, und ein unbeabsichtigtes Tröpfchen in einem Steckplatz ist kaum zu finden, geschweige denn, ohne weitere Schäden zu entfernen.

Zerkratzte CD-ROMs ...

... sollten umgetauscht werden. Reparatur-Kits aus dem Musik-Fachhandel bestehen in der Regel aus Schleifwerkzeugen, die die CD etwas dünner machen. Zuverlässig oder schneller können CD-Laufwerke solche Scheiben nicht mehr lesen, ein CD-Audio-Player ist da weniger anspruchsvoll. Viele Spiele-Hersteller bieten nach der Garantiezeit für einen geringen Betrag einen Umtausch von defekten CD-ROMs an, die dafür aber immer eingeschickt werden müssen. Ein Anruf bei der Hotline ist da die erste Anlaufstelle, der Händler ist in diesem Falle machtlos. Auch CDs, die ohne sichtbare Kratzer starke Geräusche (»Flattern«) verursachen, sind ein Garantiefall. Sie sind nicht völlig eben.

Hardware

EIN TIEFER BLICK...

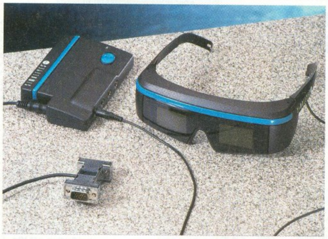
Test: 3D-Brille Simuleyes

Echte 3D-Darstellung am PC wird durch LCD-Brillen möglich. Nach dem »3D Max« streiten nun zwei weitere 3D-Sehhilfen um die Käufergunst.

So realitätsnah moderne 3D-Spiele vom Schlage eines »Descent 2« oder »Quake« auch sein mögen, sie alle haben ein Problem: Das Ausgabemedium ist ein zweidimensionaler Bildschirm. Was sich dort abspielt, ist allenfalls die Vermittlung eines räumlichen Eindrucks durch Licht- und Schatteneffekte und perspektivische Darstellung. Für einen wirklich dreidimensionalen Eindruck muß für jedes Auge ein eigenes Bild erzeugt werden, denn der Augenabstand sorgt auch in der realen Welt für die Tiefenzuordung von Gegenständen.

Im professionellen Einsatz für Architekten oder das Militär werden für 3D-Anzeigen sündteure Helme mit eingebauten Displays verwendet. Sogenannte VR-Helme für zu Hause sind mit Preisen über 1 000 Mark schlicht noch zu teuer und in der Bildqualität viel zu schlecht. Da aber das Grundprinzip »Zwei versetzte Bilder« auch der PC-Monitor selbst beherrscht, wird eine Lösung benötigt, die das jeweilige Bild auch nur bei einem Auge ankommen läßt.

An dieser Stelle setzen die »LCD-Shutter-Brillen« wie die Simuleyes an. Die beiden Bilder werden vom PC im schnellen Wechsel angezeigt, die Brille schaltet dann im Takt dazu immer ein Glas undurchsichtig. Das Ergebnis: Jedes Auge wird mit getrennten Bildern versorgt, das Hirn des Benutzers macht daraus eine 3D-Darstellung. Die »3D-Brille« macht selbst keine Bilder, sie schaltet nur zwischen den vom PC dargestellten um.



Im verregneten Sommer statt Sonnenbrille zu empfehlen: Die Simuleyes macht aus angepaßten Spielen echte 3D-Bilder.

Schon seit den Achtziger Jahren sind für Spielkonsolen und PCs derartige Brillen auf dem Markt, die sich schnell den Ruf eines Kopfschmerzmachers erflimmert haben. Die Simuleyes hält laut Herstellerangaben mit absolut flimmerfreien 160 Bildern pro Sekunde dagegen, die allerdings die Grafikkarte des PC auch liefern müßte – in der Praxis ist bei 120 Hertz meist Schluß (siehe Textkasten: »Ausgeflimmert«).

Was die Simuleyes gegen die Konkurrenz des 3D-Max von Pearl abhebt, ist die einfache Installation: Ein kleines Kästchen wird mit einem Adapterstecker zwischen PC und Monitor geschaltet, an diese Box kommen dann bis zu vier Brillen. Ein Öffnen des Rechners ist nicht erforderlich, wohl aber speziell angepaßte Spiele, welche die Simuleyes unterstützen. Mitgeliefert wird eine Spezialausgabe von Descent namens Destination Saturn, die aus den ersten 15 Levels des Vollprodukts besteht, sowie das sehr einfache Ballerspiel »VR Slingshot«. Weitere Titel sind bereits lieferbar, vor allem von den 3D-Experten bei Interplay ist weiteres Futter erwartet.

Doch grau ist alle Theorie – Brille aufgesetzt (auch über eine vorhandene Sehhilfe), Descent »Destination Saturn« gestartet, und sich wundern: Zwar ist die gesamte Spielumgebung jetzt geradezu plastisch greifbar, die Sicht durch die Brille flimmert jedoch unzumutbar. Die README-Datei auf der CD fördert einen Parameter namens /HREFRESH zutage, der im Handbuch nicht erwähnt wird, aber deutliche Besserung bringt: 60 Bilder pro Sekunde werden damit dargestellt, was aufgrund der Umschaltung immer noch nicht völlig flimmerfrei ist, aber längeres Spielen möglich macht. Noch mehr ist nur mit Grafikkarten drin, deren Wiederholfrequenzen sich frei einstellen lassen. Wie das geht, steht im Textkasten »Ausgeflimmert«. Der deutsche Anbieter Mindware in Obertshausen verspricht jedoch, in der nächsten Version des Handbuches ausführlich auf die Verwendung der flimmerfreien Modi hunzuweisen.

Unterm Strich: Die Simuleyes funktioniert zufriedenstellend, mit etwas Know-how sind damit auch flimmerarme 3D-Darstellungen möglich. Da durch die Brille aber weder die Geschwindigkeit noch die Spielbarkeit einer Software steigt, bleibt sie ein Luxusprodukt. Und dafür ist der geforderte Preis von knapp 300 Mark angemessen. **(nie)**

AUSGEFLIMMERT

Für Grafikkarten mit Chips der Hersteller Tseng und S3 existieren Programme, mit denen sich die Wiederholrate frei einstellen läßt. Das Tool von Tseng heißt VMODE, bei S3 wird es S3REFRESH genannt. Es empfiehlt sich, die höchstmögliche Rate für einen Grafikmodus zur Verwendung mit der Simuleyes einzustellen, da bei der üblichen VGA-Rate von 60 Hertz nur 60 Bilder pro Sekunde aufgebaut werden, also nur 30 Bilder pro Auge. Einigermaßen flimmerfrei sind daher erst 80 Hertz (40 pro Auge), optimal 120 Hertz (60 pro Auge). Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen:

1.) **Besorgen Sie sich über Ihren Fachhändler oder aus einem Online-Dienst die Programme VMODE oder S3REFRESH (je nach Grafikkarte).**
2.) **Sehen Sie im Handbuch Ihres Monitors und der Grafikkarte nach, welche Wiederholraten unterstützt werden.**
3.) **Setzen Sie unmittelbar vor dem Start eines Spiels mit VMODE oder S3REFRESH die Wiederholrate auf den für Ihre Hardware höchstmöglichen Wert.**

Info: Mindware, 63170 Obertshausen

Die billigste 3D-Brille kommt aus Korea. Die Darstellung des Cyberboy geht in Ordnung, Schwächen haben die mitgelieferte Software und der Anschluß über eine serielle Schnittstelle.

MIT BLAUEN AUGEN

Test: 3D-Brille Cyberboy

Kaum waren die Simuleyes getestet, traf eine weitere 3D-Brille in der Redaktion ein. Der Cyberboy kostet jedoch einen Hunderter weniger, also nur rund 200 Mark. Wo da der Haken liegt? Schon der erste Blick in die Schachtel macht es klar. Nach einem richtigen 3D-Knaller vom Schlage »Descent 2« sucht der Käufer vergeblich. Mitgeliefert werden drei Spiele: der äußerst schwache »Doom«-Clone »Depth Dwellers«, die müde Shareware-Ballerei »VR Slingshot« und »Math Rescue«. Vor allem das letztgenannte Programm sorgte beim Test für Heiterkeit: Falls Sie zufällig Kinder zwischen 6 und 12 Jahren haben, die fließend Englisch sprechen und Jump-and-Run-Spiele in EGA-Grafik mit kleinen Rechenaufgaben mögen – hier sind Sie richtig.



3D für Durchblicker: Die LCDs wurden beim Cyberboy nicht mit einem Kontrastfilter getarnt, was stärkeres Flimmern einbringt.

Genug an der Software gemäkelt, zurück zur Hardware: Der Cyberboy muß im Gegensatz zu den anderen Brillen an eine serielle Schnittstelle angeschlossen werden. Wer nur zwei davon in seinem Rechner hat, muß auf ein Modem verzichten – das ist äußerst unpraktisch. Als Ausgleich hat die Brille eine besonderes Extra zu bieten: Für ungestörtes 3D-Vergnügen sind kleine Ohrhörer in die Brille eingebaut, die beim Spielen in den Ohren des Benutzers Platz finden und ansonsten durch eine Halterung in der Brille nicht verloren gehen können. Angeschlossen werden die Lauschknöpfe am Kopfhörer-Ausgang einer Soundkarte. Ein eigener Lautstärkeregler ist in das Kabel integriert.

Dort findet auch ein Umschalter für das »Führungsauge« Platz. Der Hintergrund: Das stereoskopische Sehen ist bei jedem Menschen unterschiedlich stark ausgeprägt, ein Auge stellt sich immer zuerst scharf. Beim Cyberboy sollten Sie hier umschalten, wenn entfernte, kleine Objekte doppelt erscheinen.

Wenig Flimmern mit kleinem Schönheitsfehler

Raus aus der Schachtel, und dran an den PC mit dem Seh-Gerät. Was auf den ersten Blick wie ein Adapter für die serielle Schnittstelle aussieht, ist in Wirklichkeit ein Doppelstecker zum Umdrehen. Sowohl an eine große wie kleine seriellen Buchse paßt der Cyberboy. Die Brille selbst trägt sich angenehm, die LCDs liegen völlig frei und zeigen statt dem gewohnten Sonnenbrilleneffekt (dunkle Tönung) einen leichten Blaustich. Sie lassen dabei wesentlich mehr Licht durch als beispielsweise die Simuleyes mit aufgesetzter Blende. Nach einem kurzen Blick auf die mitgelieferten Spiele konzentrieren wir uns wieder auf Descent 2. Was der Cyberboy hier bietet, ist o.K. Die 3D-Darstellung klappt gut, Synchronisationsfehler treten auch bei einfachen, billigsten seriellen Schnittstellen nicht auf. Was jedoch negativ auffällt: Am oberen und unteren Bildrand wird die Monitordarstellung von einem etwas dunkleren Abschnitt getrübt – hier schaltet die Brille zu langsam um. Diese leichte Abblendung trat auch bei einem anderen Exemplar auf. In der Praxis stört das kaum, denn länger als eine halbe Stunde halten hartgesottene Naturen das 3D-Geflimmer auch mit dem Cyberboy nicht aus.

Die theoretischen, maximalen Wiederholfrequenzen liegen ganz wie bei anderen Brillen dieser Preisklasse bei 140 Hertz, mit guten Grafikkarten bleiben trotzdem nur knapp 40 Bilder pro Sekunde und Auge übrig (siehe Textkasten: »Ausgeflimmert« auf der linken Seite). Wer das lieber vorher ausprobieren will, sollte den Cyberboy in der Computer-Abteilung einer Karstadt-Filiale ansehen, denn dort wird die Brille ab August angeboten.

Bleibt noch das Treiberproblem: Nur Spiele, die speziell auf den Cyberboy zugeschnitten sind, bieten auch 3D-Effekte. Das Treiberprogramm LCDBIOS wird nur von wenigen Titeln erkannt. Hersteller Woobo will in Zukunft neue Treiber und Anpassungshinweise für Spiele anbieten, die Form ist aber noch ungeklärt.

Unterm Strich: Die mitgelieferte Software kann niemand richtig ernst nehmen. Die 3D-Darstellung ist in Ordnung, die Installation erfordert eine serielle Schnittstelle. Eine Anpassung an andere Spiele muß mittels LCDBIOS vorerst selbst geschnitzt werden. Kurz: Die billigste 3D-Brille für den, der sich in Hard- und Software gut auskennt. **(nie)**

Info; Woobo/EKJ GmbH, 53119 Bonn

DIE DRITTE DIMENSION

Immer noch aktuell ist die 3D-Brille »3D Max« von Kasan, die in Deutschland über Pearl Agency vertrieben wird. Einen ausführlichen Test finden Sie in PC Player 6/95. Diese Brille benötigt eine Steckkarte, die in den PC eingebaut wird. Dafür arbeitet sie mit fast allen gängigen Grafikkarten automatisch mit den höchstmöglichen Frequenzen; Spiele wie »Descent 2« werden mit 120 Hz (60 Hz pro Auge) sehr flimmerfrei dargestellt. Tricks wie im Kasten »Ausgeflimmert« sind nicht notwendig. Der Haken: 3D Max arbeitet nicht mit allen Grafikkarten zusammen, da nicht alle Chips unterstützt werden und ein »Feature Connector« auf der Grafikkarte notwendig ist.

Wettrennen mit den Bugs

Wenn Ihnen in »Battle Race« ständig der Gleiter explodiert, nur weil Sie im Spiele-Menü die Escape-Taste drücken, dann ist es dringend Zeit für einen Patch. »Mechwarrior«-Fans freuen sich diesen Monat über ein Netzwerk-Update.

Verpackung auf, Spiel installiert – und schon tauchen die ersten Fehler auf. Viele Firmen liefern die Software immer noch mit Bugs aus und schieben später einen »Patch« nach. Wenn Ihnen so etwas passiert, sollten Sie uns schreiben. Schicken Sie dazu einfach eine Postkarte oder einen Brief an die Redaktion, Stichwort »Bug Report«. Wenn Sie über E-Mail verfügen, können Sie auch an bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com schreiben. Per CompuServe können Sie Ihrem Ärger im PC-Player-Forum »Bugs« Luft machen.

Battle Race

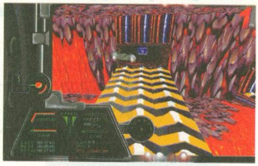
Dreidimensionale Spiele haben es in sich: Nicht nur die Spieler schwitzen beim Umfahren diverser Kurven und Hindernisse. Auch die Programmierer müssen erst einmal ihre Software in den Griff bekommen. »Battle Race« war in der Ursprungsversion zwar erfreulich fehlerfrei; einige Schlingel haben sich aber doch eingeschlichen. Zum Glück gibt es jetzt das Update auf die Version 1.01.00. So verlassen Sie mit dem Patch das Menü im Spiel mit der Leertaste anstelle von »Esc«; diese sprengt nämlich das eigene Schiff, was beim Verlassen des Menüs nicht unbedingt erwünscht ist. Kaputte Schiffe sind jetzt auch wirklich hin, was vorher nicht immer der Fall war. Lichteffekte, Triebswerklichter und Rauchfahnen sind auch wieder vorhanden. Außerdem läuft das Spiel auch, wenn keine Soundkarte im PC installiert ist. Darüber hinaus können Sie im Setup alle Menüpunkte per Maus bedienen und im »Custom-Setup« eine neue Taste belegen, indem Sie die Leertaste und dann die zu belegende Taste drücken. Freundlicherweise weist Ikarion auch auf einige Fehler hin: So gibt es bei den Maestro-Karten von Terratec noch Soundfehler und CGL-PCI-Karten funktionieren noch nicht mit den bisher vorhandenen Treibern.

AUF DER CD-ROM

Alle hier beschrieben Patches finden Sie auf dem CD-ROM der PC-Player-plus-Ausgabe im Verzeichnis \PATCHES. Dort haben wir insgesamt 12 Korrekturen für aktuelle Spiele gesammelt.

Netzwerk-Update für Mechwarrior 2

Wer sich vor circa anderthalb Jahren »Mechwarrior 2« für DOS gekauft hat, schielt heute eventuell neidisch auf die Mech-Kameraden, die das Spiel für Windows 95 erstanden haben. Dort ist bereits eine Erweiterung für das Netzwerk-, Modem- und für das Nullmodem-Spiel enthalten. Inzwischen gibt es auch ein Update für die DOS-Version. Kopieren Sie dazu die kompletten Dateien des Patches in ein leeres Verzeichnis, und starten Sie die Installation per NET10. Das Update installiert sich dann in das Verzeichnis \MECH2, das Standard-Verzeichnis des Original-DOS-Mechwarriors. Starten Sie anschließend das Programm INSTALL und konfigurieren Sie die Soundkarte und andere Einstellungen. Das Netzwerkspiel starten Sie dann mit NETMECH.



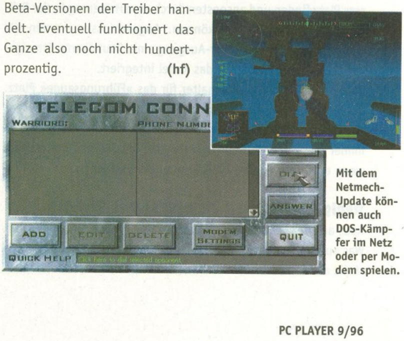
Kampf mit den Fehlerchen: Mit dem Patch explodiert Ihr Schiff nur noch nach feindlichen Treffern.

Flight Unlimited

Inzwischen erhalten wir Patches für Spiele nicht nur von den Firmen, sondern auch von genervten, aber programmierkundigen PC-Player-Lesern. So konnte Andre Adrian es absolut nicht verkraften, daß »Flight Unlimited« nicht mit der ansonsten Klasse-Grafikkarte »Millenium« von Matrox läuft. Also hat er flugs den Debugger ausgepackt und nach mehreren Stunden Suche einen kleinen Patch programmiert (bescheidene 225 Byte). Mit diesem läuft das Spiel nun auch auf der Millenium-Karte. Löschen Sie dazu die Datei UNIVBE.DRV im Flight-Unlimited-Verzeichnis. Installieren Sie dann den Patch, indem Sie einfach das Programm MILLEPAT.EXE ausführen. Starten Sie das Spiel mit »FLIGHT +BADPALDAC«.

Dune 2

Schön, daß auch alte Spiele immer noch mal mit einem Patch bedacht werden. Im Falle von »Dune 2« behebt das Update keinen Fehler, sondern erweitert das Spiel um eine nette Eigenschaft: Musik und Sound können nun von zwei verschiedenen Sound-Systemen stammen. So kann die Musik zum Beispiel endlich von einem General-MIDI-System dudeln, während die Standard-Soundkarte weiterhin die digitalen Soundeffekte liefert. Westwood weist allerdings darauf hin, daß es sich hierbei um Beta-Versionen der Treiber handelt. Eventuell funktioniert das Ganze also noch nicht hundertprozentig. **(hf)**

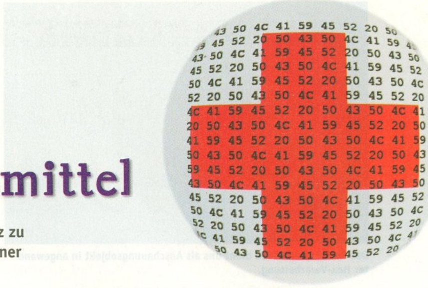


Mit dem Netmech-Update können auch DOS-Kämpfer im Netz oder per Modem spielen.

Keine Panik: Hex-Editor

Hexamin und andere Hilfsmittel

Wenn jede Anstrengung scheitert, den letzten Obermotz zu vernichten, muß ein Cheat her. Was tun, wenn noch keiner bekannt ist? Selbst ist der Spieler!



Oft steht man mitten in einem schweren Level, die Munition ist aus, und um die nächste Ecke lauern weitere dreißig Gegner. Um nun die Anstrengungen nicht erneut auf sich nehmen zu müssen, kann man ganz tief in die Werkzeugkiste greifen und mit einem Hex-Editor Lebensenergie, Punktezahl und Kaliber des Maschinengewehrs an die persönlichen Vorlieben anpassen. Prompt wird eines dieser Utilities gestartet – und nun? Kryptische Zeichenfolgen und Buchstabensalate ohne Dressing. Was bedeutet dieses »Hex« eigentlich?

Keine Zauberei

Die aus dem Griechischen stammende Vorsilbe »hexa« bedeutet soviel wie »sechs«, womit »hexadezimal« eine Schreibweise von Zahlenwerten mit der Basis 16 bezeichnet. Basis 16 bedeutet, daß nicht bei 9 aufgehört wird zu zählen. Statt 7, 8, 9, 10, 11 wird im Hex-System 7, 8, 9, A, B gesagt. Die letzte Ziffer ist das F (entspricht einer 15), danach folgt 10 (was dezimal umgerechnet aber 16 bedeutet).

Für Computer ist das System interessant, weil sich damit ein Byte als zweistellige Zahl darstellen läßt. Ein Byte kann einen Wert von 0 bis 256 (dezimal) beziehungsweise FF (hexadezimal) haben. Das war für die Programmierer der späten 70er Jahre unheimlich wichtig – sie konnten ein Byte mit nur zwei Sieben-Segment-Anzeigen darstellen! Später saßen Tausende von Computerfreaks an ihren Brotkästen und tippten stundenlang endlose Hex-Listings ein, um in den Genuß eines Maschinenprogramms zu kommen. Um die Unterscheidung zwischen dezimaler und hexadezimaler Schreibweise zu erleichtern, wird meist ein Dollarzeichen »$« vor den Wert gestellt (bekannt sind auch ein vorangestelltes »0x« oder ein angehängtes »h«).

Da man eine zweistellige Einheit leichter erfassen kann, hat sich dieses System bis heute gehalten. Die gesicherten Spielstände der meisten Programme liegen als Binärdaten vor, ein Hex-Editor ist das ideale Werkzeug, um diese zu verändern.

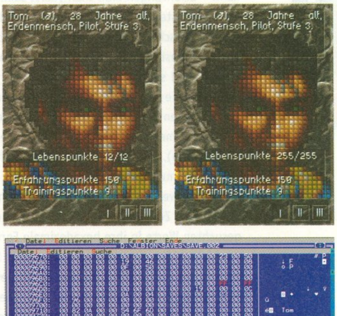
W I C H T I G !

Legen Sie immer eine Sicherungskopie der Datei an, die Sie verändern wollen! Verändern Sie keinesfalls Dateien, von denen Sie nicht sicher wissen, daß es sich um gespeicherte Spielstände handelt! Alle Vorgänge, die hier beschrieben wurden, führen Sie auf eigene Gefahr durch!

Die Folge der Reihe

Da nun ein Wert zwischen 0 und 255 mit zwei Zeichen dargestellt werden kann, benötigt man für höhere Werte auch mindestens ein Zeichen mehr. Der Bereich zwischen 256 und 65 535 (16 Bit, 2 Byte) wird mit vierstelligen Zahlen ausgedrückt, oder besser gesagt, zwei Zweistelligen. Die Reihenfolge dieser beiden Einheiten spielt eine große Rolle – wenn sie vertauscht wird, hält man bei der nächsten Begegnung mit einem Werwolf vielleicht einen Besen statt einer Schrotflinte in der Hand.

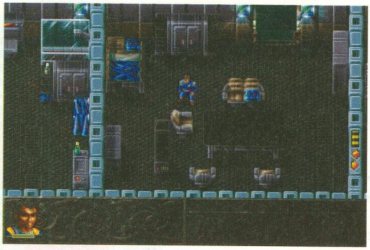
Intel-Prozessoren verwenden intern das »LoHi«-Format, in dem die kleineren Stellen zuerst kommen. Die hexadezimale Zahl $1234 wird im Speicher dann durch die Bytes 34 12 dargestellt. Diese konfuse Zählweise steckt auch in den meisten Programmen, nur wenige speichern Werte »richtig herum« als Byte-Folge 12 34. Das sollten Sie beachten, wenn Sie nach Zahlen größer 255 suchen.



Vorher – Bearbeitung – Nachher: So einfach kann das virtuelle Leben sein. Ein paar Byte umgedreht, schon wird verbrauchte Energie zurückgebracht.

Feile oder Flex?

Mit diesem gerüttelt Maß an Wissen ausgestattet, kann man sich nunmehr eigentlich auf die Suche nach einem großkalibrigen Helfer machen. Allein am Werkzeug scheitert oft das Vorhaben – ein passender Editor muß her. Für die meisten Zwecke dürften Shareware-Programme ausreichen, der Profi greift sofort zu einem Produkt wie »Diskedit« aus den Norton Utilities (die allerdings nicht ganz billig sind). Im folgenden wird von der Benutzung des Programms »Bigedit« ausgegangen, das zum Programmpaket DCC (auch auf der PC-Player-CD enthalten) gehört. Sobald Sie DCC installiert haben, können Sie den Hex-Editor über den Namen »bigedit« starten.



Das Rollenspiel Albion dient uns als Anschauungsobjekt in angewandter Hex-Verarbeitung.

Graue Theorie

Der Umfang der Bewaffnung, die aktuellen Trefferpunkte und alle anderen Werte einer Spielfigur müssen als Daten auf die Festplatte geschrieben werden, um beim Laden eines Spielstands wieder zur Verfügung zu stehen. Falls die Programmierer nun so nett waren, von einer Verschlüsselung der Spielstände abzusehen, ist es relativ einfach, die Spielwelt aus ihren digitalen Angeln zu heben. Übermenschliche Kräfte und gewaltige Waffenarsenale warten auf den, der richtig nachsehen kann. Beim Suchen nach zu verändernden Werten sind leider viele Unwägbarkeiten vorhanden, weshalb hier auch nur eine Einführung gegeben werden kann – Erfahrungen muß man selbst sammeln.

Die einfachste Suchmethode ist, zwei Spielstände mit bekannten (aber unterschiedlichen) Werten zu vergleichen. Stellen Sie sich vor ein Monster, speichern Sie ab, lassen Sie sich vom Gegner treffen, und sichern Sie wieder (in einen anderen Spielstand). Schreiben Sie sich die Werte beider Spielstände auf, die Sie ändern wollen, legen Sie eine Sicherungskopie des Spielstands an (oft ein Dateiname mit dem Ende SAV, auf jeden Fall mit einem aktuellen Datum), und starten Sie den Hex-Editor.

Öffnen Sie nun den ersten Spielstand mit dem Editor – je nach Programm werden Sie nun von einer mehr oder weniger übersichtlichen Zeichenwüste empfangen. Rechnen Sie jetzt die gesuchten Werte in ihre hexadezimale Form um (viele Programme bieten hier eingebaute Funktionen). Suchen Sie nun nach dem zu ändernden Wert. Falls er zu oft gefunden wird, hilft nur Ausprobieren. Wenn jedoch nur eine oder wenige Fundstellen auftreten, können Sie nun die gleichen Fundstellen mit dem anderen Spielstand vergleichen. Sollten hier Parallelen zu erkennen sein, tragen Sie einen neuen Wert ein, und speichern Sie den geänderten Spielstand.

Starten Sie nun das Spiel erneut, und laden Sie den Spielstand. Falls das Spiel normal läuft und auch die Veränderungen in Betracht zieht, hatten Sie Erfolg. Falls jedoch keine sichtbare Veränderung auftaucht, das Spiel den Spielstand nicht laden will oder sogar abstürzt, kehren Sie wieder auf die Betriebssystem-Ebene zurück, und stellen Sie den zuvor gesicherten Spielstand wieder her.

Ans Eingemachte

Nun ein Beispiel aus der Praxis: Im Rollenspiel Albion (Demoversion auf PC Player-CD 3/96) startet der wackere Pilot Tom beim Start eines neuen Spiels mit mageren zwölf Trefferpunkten. Um diese ein wenig aufzustocken, startet man ein neues Spiel, speichert bei erster Gelegenheit ab, verläßt das Spiel und startet Bigedit. Mit der Taste F4 wird der Dateiauswahldialog gestartet, mit TAB in die Dateiliste umgeschaltet und mit den Cursortasten nach unten gescrollt, bis das Verzeichnis »SAVES« auftaucht, in das mit einem Druck auf die Eingabetaste verzweigt wird. Wählen Sie nun Ihren Spielstand mit der Eingabetaste aus (falls Sie den Demospielstand überschrieben haben, handelt es sich um SAVE.001, der nächste Spielstand heißt SAVE.002 usw).

Die meisten Werte in Spielen, die man verändern will, bewegen sich im Bereich von 0 bis 65 535 (meist weniger). Ein derartiger Wert wird häufig in zwei Byte (einem sogenannten Wort oder Word) gespeichert, was man sich bei der Suche zunutze machen kann. Der gesuchte Wert »12« wird hexadezimal mit »0C« ausgedrückt. Da auch dieser Wert wahrscheinlich in zwei Byte gespeichert ist (»0C 00«), und bei Rollenspielen oft der Maximalwert einer Eigenschaft mit dem aktuellen Wert gespeichert wird, sucht man nach »0C 00 0C 00« (Alt+U für Suche, mit TAB ins Hex-Eingabefeld, 0C 00 0C 00 mit Leerzeichen getrennt eingeben, Eingabetaste). Und siehe da: An Position $96CD werden wir tatsächlich fündig! Überschreiben Sie nun die beiden »0C« durch »FF«. Drücken Sie auf F2 zum Speichern, und beenden Sie Bigedit mit Alt+D. Wenn Sie nun Albion erneut starten und den veränderten Spielstand laden, erfreut sich Tom bester Gesundheit mit 255 Trefferpunkten! Viel Spaß beim Spielen.

Fazit

Nicht immer ist eine so einfache Möglichkeit gegeben, Spielstände zu verändern. Viele Programmierer sind dazu übergegangen, gespeicherte Spiele zu verschlüsseln oder so auszulegen, daß zu ändernde Werte kaum gefunden werden können. In einem solchen Fall ist dann die Erfahrung gefragt, die man sich nur im Laufe der Zeit erarbeiten kann. Viele bereits fertige Patches, Cheats und Trainer sind in Online-Diensten und im Internet zu finden, eine einfache Suche mit Hilfe einer Suchmaschine führt meist zum Erfolg. Bedenken Sie jedoch immer, daß eine Änderung der Spieldateien zum Verlust der Daten und defekten Spielständen bis hin zu unerwarteten Abstürzen des Computers führen kann. **(af)**

HEXADEZIMAL – DEZIMAL

Wenn man keinen Taschenrechner zur Hand hat, kann es nützlich sein, den Grundaufbau der hexadezimal-Zahlen zu kennen.

dezimal	hexadezimal	dezimal	hexadezimal
0	00	16	10
1	01	17	11
2	02	18	12
9	09	31	1F
10	0A	32	20
11	0B	48	30
12	0C	64	40
13	0D	128	80
14	0E	1024	400 (00 04)
15	0F	65535	FFFF (FF FF)

Software

MultiMedia Soft

Computerspiele

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04157 LEIPZIG
Max Liebermann Str.35 ☎0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☎03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☎0335-4001888

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎02421-28100

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656

66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎07231-17275

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☎0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020



PLUSMINUS-Software Bausparen

- *Was es kostet*
- *Was es bringt*
- *Was Sie davon haben*

Sicher steht am Anfang die vereinbarte Bausparsumme fest, nur: was müssen Sie konkret einzahlen, um dieses Ziel zu erreichen? Dies kann nämlich von Vertrag zu Vertrag sehr unterschiedlich sein. Und Sie am Ende sogar ein hübsches Sümmchen kosten!

Hier unterstützt Sie der neue PLUSMINUS Bauspar-Vergleich. Nur wenige Eingaben - wie die Eckdaten Ihres Bauspar-Angebots und einige aktuelle Zinssätze - sind nötig, und schon erhalten Sie einen speziell auf Ihre individuellen Bedingungen ausgerichteten Sparplan!

Dies ist eine detaillierte Vergleichsrechnung Ihres jeweiligen Bauspar-Angebots mit dem „BOB-Sparplan". Dahinter verbirgt sich ein von der Plusminus-Redaktion entwickelter Sparplan für das „Bausparen ohne Bausparkasse".

Warum sollten Sie sich beispielsweise mit den doch ziemlich niedrigen Bauspar-Zinsen in Höhe von rund 3% zufrieden geben, wenn Sie ebensogut nach eigenem Plan wirklich hochverzinslich, wie etwa in Bundeswertpapieren sparen können? Natürlich bekommen Sie dann später kein zinsgünstiges Bauspardarlehen mehr - aber: Vielleicht brauchen Sie es dann ja auch gar nicht mehr!

Denn: Eine Vielzahl von Sparern hat bis dahin soviel Zinseinnahmen erzielt, daß sie den höheren Zins einer Hypothekenbank locker verkraften können und trotzdem noch besser fahren als beim Bausparen. Dieses Programm ermittelt, welche von unzähligen Rechnungen auch für Sie über die gesamte Laufzeit wirklich aufgeht!

Virengeprüfte Software mit ausführlichen Installations- und Bedienungshinweisen.

Bausparen
ISBN 3-7723-9552-X
1996 WDR, Köln
ÖS 239,–/SFr 29,95/DM **29,95***

Franzis'

Franzis Verlag GmbH
Postfach 1149
85618 Feldkirchen

MAGIC Entertainment

Computer-& Videospiele Versand
...online with the future

TOP-SPIEL DES MONATS!!
Command & Conquer 2 dt für nur 89,95*

PC CD-ROM	
Advanced Tactical Fighter dt	79.95
Afterlife dt	79.95*
AH-64D Longbow dt	79,95
Alien Trilogy dt	84,95*
Azraels Tear dt	69,95*
Baldies dt	67,95*
Baphomets Fluch dt	69.95*
Battlecruiser 3000 AD dt	59.95*
Battleground Ardennen dt(WIN)	67,95*
Battleground Gettysburg dt	67.95*
Battleground Waterloo dt	i.V.*
Battle Arena Toshinden dt	67.95
Battle Race dA	64,95
Bernhard Langer Golf dt	64,95*
Bleifuß dt	49.95
Bleifuß 2 dt	54.95*
Burning Steel 4 dt	69.95*
Chessmaster 5000 dt	69,95*
Chronicles of the Sword dt	72,95
Civilization 2 dt	77.95
Civil War General dt	82.95*
Command & Conquer dt	79.95
C & C Mission CD	27,95
C & C Shareware Vol.2 dt	29.95
C & C SVGA dt (WIN'95)	89.95*
Conquest of New World dt	84.95
Cyber Judas ev	79.95*
Dagger Fall (Elder Scroll 2) dt	79.95*
Das Schwarze Auge 3 dt	39.95*
Daytona USA dA	69.95*
Deadline dA	38.95
Deathgate dt	72.95*
Deathkeep AD&D dA (WIN'95)	69.95*
Der Planer 2 dt	69.95*
Destruction Derby 2 dA	69.95*
Diablo dt	79.95*
Die Fugger 2 dt	74.95
Die Hard Trilogy dt	89.95*
Die Schlümpfe dt	64,95
Die Siedler 2 dt	74.95
Discworld 2 dt	79.95*
Dungeon Keeper dt	79.95*
Earthsiege 2 dt (WIN'95)	79,95
Elisabeth I. dt	89.95
F1 Grand Prix 2 dt	99.95*
F1 Manager '96 dt	74,95
Fantasy General dt	67.95
Fast Attack dt	64,95*
FIFA Soccer '96 dt	76.95
Firefight dA	59.95
Flottenmanöver dt	74.95*
Gearheads dt	49.95
Golden Gate Killer dt	69.95*
H. Q. Aircraft Collection dA	59.95*
Hardball 5 dA	74.95*
Hardline dt TOP HIT!	59.95*
Hexen Mission Disc dA	31,95
Hugo 3 dt	64.95
Into the Void dt	72.95*
Judge Dredd dA	84.95*
Karma-Die Welt d.12 Höhlen dt	72.95
Kingdom of Magic dt	59,95*
Lands of Lore 2 dt	84,95*
Lighthouse dt (WIN)	84,95*
Mad TV 2 dt	69.95*
Magic the Gathering dt	87.85*
Master of Orion 2 dt	82,95*
Mech Warrior 2:Spec. Edit. dt	79.95
Mega Pak 5 dA	34.95
Missionforce Cyber Storm dt	79.95*
Monopoly dt	64.95
Monster Truck dA	69,95*
NBA Live '96 dt	76.95
Need for Speed Spec. Edition dt	76.95*
NHL Hockey '96 dt	74.95
Night of the Monsters dt	84.95*
Normality Inc. dt	72,95
Olympic Games dA	67.95*
Olympic Soccer dA	67.95*
Orionburger dt	72.95*
Outside Soccer dt	78.95*
Pandora Akte dt	72,95*
Panzer Dragoon dA	69,95*
PGA Tour Golf '96 dA	74.95
PGA Sawgrass Data Disk dA	36.95
Phantasmagoria dt	76.95
Police Quest 5:Swat dA	79.95
Power Play Hockey dA	59.95*
Pro Pinball - The Web dt	49.95
Pro Pinball dt (WIN '95)	55.95*
Quake dA	69.95*
Rayman dA	59,95
Rätsel des Master Lu dt	74.95
Rebel Assault 2 dt	82.95
Return Fire dA (WIN'95)	74.95

PC CD-ROM	
Ridge Racer dA	52,95*
Ripper dt	79,95
Rise & Rule of Ancient Emp. dt	79,95
Risiko dt	74,95*
S. T. O. R. M. dt	74,95*
Schleichfahrt dt	i.V.*
Sega Rally dA	69,95*
Shannara dt	69,95
Shadone dt	84,95*
Shell Shock dt	64,95
Shockwave Ass. dA(WIN'95)	79,95*
Silent Hunter dt	69,95
Silent Thunder dt (WIN'95)	84,95
Space Hulk 2 dA (WIN'95)	79,95
Spud dt	62,95*
Spycraft:The Great Game ev	79,95*
Star Trek DS9:Harbinger dA	72,95*
Star Trek NG:Final Unity dt	74,95
Star Wars Collection dA	59,95
Strike Base dt	67,95
Sonic dA	54,95*
Super Streetfighter 2 dA	59,95
Syndicate Wars(Syndicate 2)dt	79,95*
Synergist dt	i.V.*
Teamchef dt	79,95
Terminator:Future Shock dt	69,95
Terra Nova: Strike Force ... dt	74,95*
TFX Eurofighter 2000 dt	79,95
The Dig dt	74,95
Tie Fighter dt	74,95*
Time Commando dt	72,95*
Tom & Jerry dt	49,95*
Tomb Raider dA	69,95*
Toonstruck dt	69,95*
Top Gun dt	74,95
Tunnel B1 dt	i.V.*
Twisted Metal dA (WIN'95)	59,95*
Urban Runner dt	66,95
Viking Conquest dt	64,95*
Virtua Fighter dA (WIN'95)	69,95*
Warcraft 2 dt	74,95
Warcraft 2 Expansion Pack dt	29,95
Warhawk dA (WIN'95)	59,95*
Wayne Gretzky All Stars dA	77,95*
Wing Commander 4 dt	79,95
Witch Heaven 2 dt	74,95
Wizardry Gold dt	i.V.*
World Rallye Fever dA	64,95*
Worms dt	59,95
Worms:Reinforcements dt	34,95
Z dt	69,95*
Zork Nemesis dt (WIN)	84,95*
SUPER PREIS HITS !!	
7 th Guest dA	19,95
Albion dt	39,95
Alone in the Dark 1 dt	24,95*
Armored Fist dt	34,95
Bioforge Classic dt	29,95
Civnet dt	55,95
Comanche + Mission dt	39,95
Creature Shock dA	19,95
Daedalus Encounter dt	25,95*
Die Siedler dt	29,95
Dune 2:Battle for Arakis dt	29,95
F1 Grand Prix dA	34,95
FIFA Soccer Classic dt	29,95
Games Cheat dt	24,95
Gabriel Knight 1 dt	19,95
Indiana Jones 4 dt	34,95
Indy Jones Desktop dt	24,95*
Inferno + TFX dt	34,95
Jagged Alliance dt	34,95
Kings Quest 7 dt (WIN)	34,95
Kyrandia 3 dt	21,95
Lemmings Bundle dA	29,95
Little Big Adv. Classic dt	29,95
Lucas Arts Clas. Adventures dt	39,95
Lucas Arts Clas. Simulations dt	39,95
Maniac Mansion 2:Day of.. dt	29,95
Martini Racing dt	24,95*
Master of Magic dt	39,95*
Monkey Island 1	26,95
Monkey Island 2	26,95
Nascar Racing dt	26,95
NHL '95 Classic dt	29,95
Police Quest 4 dt	21,95*
Rebel Assault dA	34,95
Syndicate Plus dt	29,95
System Shock dt	29,95
Theme Park Classic dt	29,95
Tilt dA	39,95
U.S. Navy Fighter Classic dt	29,95
Wing Commander 3 Classic dt	34,95
Wolfpack dt	26,95
X-Wing + Mission dt	34,95

* : Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
können aber inzwischen erschienen sein, Vorbestellung möglich! Stand 05.07.96
Versionen: dt–komplett deutsch ; dA–deutsche Anleitung ; ev–englische Version
Alle Komplettlösungen von Hint Shop und Magic Line erhältlich!!!

Telefonische Bestellannahme:

(0 20 66) 5 41 64

von Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax : (0 20 66) 5 40 59
Moerserstr. 61 , 47198 Duisburg-Homberg

Der Versand erfolgt per Nachnahme (DM 9,90-+DM 3,- NN-Gebühr) oder per Vorkasse (DM 6,90-). Ab einemBestellwert von DM 250,-- liefern wir grundsätzlich versandkostenfrei! Auslandslieferung nur gegen Vorkasse (+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir eine Pauschale in Höhe von DM 20,--. Ladenpreise können abweichen. **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich! Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

KaroSoft

Jürgen Vieth

CD-ROM		
Afterlife, Handbuch deutsch		76,90
AH 64 Longbow, komplett deutsch		89,90
Airbus 2 WIN 95, komplett deutsch	+	74,90
Ancient Empires, deutsche Version		86,50
Anvil of Dawn, komplett deutsch		79,50
Apache Longbow, komplett deutsch		79,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch		89,90
ATP-Scenery Germany, komplett deutsch	+	74,50
Bad Mojo, deutsche Version		79,90
Baphomet's Fluch, deutsche Version	+	79,90
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version		69,90
Battle Race, Handbuch deutsch		76,90
Big Red Racing, komplett deutsch		78,50
Caesar II, komplett deutsch		84,50
Chronicles of the Sword, komplett deutsch		79,90
Chronomaster, deutsche Anleitung		79,95
Civilisation 2, komplett deutsch		86,50
Command & Conquer, komplett deutsch		89,90
Command & Conquer - Mission Disk, dt.		29,95
Comm. & Conquer 2 „Alarmstufe rot", kpl. dt.	+	89,90
Commands Aces of the Deep, kompl. deutsch		85,50
Cyberia 2, deutsche Version		79,90
Cyberstorm, komplett deutsch		89,90
Daggerfall, deutsche Version	+	87,90
Das Schwarze Auge III "Schatten über Riva",dt.	+	a.A.
Deathkeep, komplett deutsch		76,50
Der Planer 2, komplett deutsch		76,50
Diabolo, komplett deutsch	+	a.A.
Die Fugger II, komplett deutsch		84,50
Die Große Schlacht in den Ardennen, kpl. dt.		76,50
Die Siedler II, komplett deutsch		79,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+	79,90
Earthsiege 2, komplett deutsch		86,50
Earthworm Jim 1 u. 2, komplett deutsch	•	69,90
Elisabeth I, komplett deutsch		92,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch		89,50
Evocation, komplett deutsch		77,50
Fantasy General, deutsche Version		79,50
Fast Attack, komplett deutsch		75,90
Flight 5.1 Scenery „Europe 2"		69,50
Flight 5.1, Scenery „Madrid"		57,90
FS 5.1-Apollo-Collection 1 u.2(neue Flugz.),je		57,90
FS 5.1-Apollo Coll. 3 u. 4 (u.a. neue Cockpits), je		57,90
Flight Shop, Anleitung deutsch		82,90
Apollo Scenery Designer f. Flugsimulator,Anltg.dt.		85,50
Apollo Flight Adventures 1, Anltg. deutsch		78,90
Aircraft Collection 1, f. FS 5.X, f. Flightshop		57,90
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch		99,95
F 1 Manager 96, komplett deutsch		79,50
Gabriel Knight II - The Beast Within, kpl. dt.		89,90
Kings Quest 7, komplett deutsch		42,50
Lands of Lore II, deutsche Version	+	89,90
Lighthouse, komplett deutsch		94,50
Links Pelikan Hill Scenery		49,90
Martini Racing, komplett deutsch		29,95
Myst-Special Ed. II m. Strategiebuch, kpl. dt.(limit.)		72,50
NBA Live 96, komplett deutsch		86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version		84,90
Normality, deutsche Version		76,90
Olympic Games, Anleitung deutsch		72,90
Olympic Soccer, Anleitung deutsch		72,90
Pole Position, komplett deutsch		89,90
Police Quest - SWAT, Handbuch deutsch		79,50
Quake, Handbuch deutsch		74,90
Rayman, deutsche Version		49,90
Rebel Assault 2, komplett deutsch		86,50
Return Fire, komplett deutsch		84,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch		79,90
Ripper, komplett deutsch		84,50
Schiratti Commander für FS 5.xxx		67,50
Shannara, deutsche Version		79,90
Shellshock, deutsche Version		79,90
Silent Hunter, deutsche Version		79,50
Silent Thunder, komplett deutsch		89,90
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch		92,50
Simon The Sorcerer 2 incl. T-Shirt, kompl. dt.		73,50
Space Hulk 2 WIN 95, komplett deutsch		79,90
Spud, deutsche Version		67,90
Startrek - Klingon, Handbuch deutsch		72,50
S.T.O.R.M, deutsche Version		79,90
Sukhoi SU 27, komplett deutsch		79,50
Syndicate Wars, deutsche Version	+	88,50
Terminator Future Shock, deutsche Version		79,95
Terra Nova - Strike Force Centauri, kpl. dt.		79,90
The Dig, komplett deutsch		79,90
Think - X, deutsche Version		49,90
Tie Fighter, komplett deutsch		79,50
Time Commando, deutsche Version	+	a.A.
Torin's Passage, komplett deutsch		89,90
Tower, Anleitung deutsch		93,50
Urban Runner - Lost in Town, dt. Version		79,90
Virtua Fighter, Handbuch deutsch		74,90
Warcraft 2, komplett deutsch		84,50
Warcraft 2 Expansions-CD, kpl. deutsch		29,95
Warhammer, komplett deutsch		79,50
Wing Commander III Classic, kompl. deutsch		37,50
Wing Commander IV, deutsche Version		99,95
„Z", deutsche Version	+	79,95
Zork Nemesis, deutsche Version		86,50
CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je		189,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6.90, Post-Nachnahme DM 9.90
UPS-Nachnahme DM 17.00
Ausland nur Euroscheck plus DM 25.00

KAROSOFT

Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/3 10 41
Liste kostenlos!
Abholung möglich:
Hilden, Gerresheimer Str. 172



KOMPLETTLÖSUNG: NORMALITY

REVOLUTION IN NEUTROPOLIS

In einer Stadt, wo die Sonne nie scheint und die Bevölkerung von Soldaten überwacht wird, läßt es sich schlecht leben. Dank unserer Lebenshilfe wird dieser Normalität bald ein Ende gesetzt.

Unsere Leser Christian Giegerich und Manuel Haupt haben sich ihren Weg durch die Straßen von Neutropolis gebahnt und uns ihre Komplettlösung zugeschickt. Beachten Sie beim Durchspielen bitte, daß diese Lösung den kürzesten Weg durch das Spiel aufzeigt. Wir empfehlen Ihnen, Ihre Umgebung genauer zu untersuchen, um den einen oder anderen versteckten Gag zu entdecken. Außerdem ist zu beachten, daß das Adventure etwas pedantisch in Bezug auf Paßwörter ist. So funktioniert das Codewort für einen Aufzug beispielsweise erst, wenn Sie es auch wirklich erfahren haben. Viel Glück – und bleiben Sie normal!

Kents Wohnung

Die Wohnung, in der Sie beginnen, sieht ganz sicher nicht nach einem Ort für Helden aus. Untersuchen Sie zunächst das Sofa, woraufhin Sie etwas Geld und ein »Ding« finden, dessen Herkunft Ihnen erst später klar wird. Unter dem Bettkissen entdecken Sie zudem noch eine Fernbedienung, die ebenfalls eingesteckt wird. Auf dem Fußboden liegen noch eine Schere und ein Zettel, den Sie nehmen. Aus dem Kleiderhaufen schnappen Sie sich das T-Shirt. Anschließend betreten Sie die Küche und greifen sich dort die leere Pappschachtel. Im Badezimmer eignen Sie sich die Harpune an, im Waschraum den Vogel und die weiße Farbe. Mit der Harpune öffnen Sie die Waschmaschine und fangen anschließend die darin sitzende Ratte mit der Pappschachtel. Nun machen Sie sich daran, die Wohnung zu verlassen: Damit der Norm draußen vor der Tür denkt, Sie würden fernsehen, benutzen Sie den Vogel mit der Fernbedienung. Daraufhin bleibt der Fernseher dauerhaft angeschaltet. Jetzt öffnen Sie das Fenster und verlassen das Appartement.



Sie können Ihre Wohnung erst verlassen, wenn der Fernseher dauerhaft angeschaltet ist.



Fensterputzer Dai hat viel von der guten, alten Zeit zu erzählen.

Dais Wunsch

Im Aufzug treffen Sie auf Dai, einen netten Kerl in Regenklamotten. Im Gespräch mit ihm erfahren Sie, daß er sich nichts sehnlicher wünscht als eine heiße Tasse Kaffee. Also gehen Sie zurück in Ihre Wohnung und benutzen in Ihrer Küche den Kessel, um den Kaffee zum Kochen zu bringen. Schütten Sie das Getränk in die blaue Tasse. Da Sie keine Milch haben, benutzen Sie einfach die weiße Farbe als Ersatz. Gehen Sie nun wieder zu Dai, und drücken Sie ihm den Kaffee in die Hand. Nachdem Sie ihn ausgiebig befragt haben, fährt er Sie nach unten. Klettern Sie über das Geländer auf die Straße.

Der Job

Lesen Sie das Flugblatt, das Sie in Ihrer Wohnung gefunden haben. Dort steht, daß in der »Plüschhimmel«-Fabrik ein Job frei ist. Benutzen Sie die Karte (Taste »m«), um dorthin zu gelangen. Ziehen Sie das T-Shirt an, und sprechen Sie mit der Dame am Schalter.

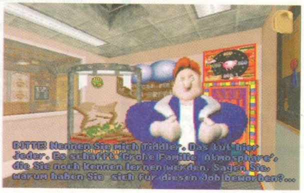
Nachdem Sie einen Termin mit dem Chef vereinbart haben, gehen Sie in das Wartezimmer. Benutzen Sie dort den Wasserspender und anschließend die »bizarre Skulptur«. Das Resultat ist eine Tasse brühend heißer Kaffee. Bei dem Versuch, diesen zu trinken, richten Sie jedoch ein kleines Durcheinander an. Kurz darauf steht der etwas beleibte Tiddler vor Ihnen und bittet Sie in sein Büro. Nach einer ausgiebigen Unterhaltung versuchen Sie seine geliebte Müllskulptur zu stehlen.

Der Müll-Coup

Um den Müll-Diebstahl zu bewältigen, suchen Sie im Flur der Fabrik die leicht zu übersehende Toilette (gegenüber der verschlossenen Küchentür) auf. Dort stellen Sie sich auf den Deckel und klettern über das Gitter in das Loch in der Decke. Sie kommen in ein kleines Labyrinth. Nehmen Sie die erste Abzweigung links, um an einen Gürtel zu gelangen. Gehen Sie anschließend wieder zurück, und nehmen Sie die nächste Abzweigung. Sie landen so in der Nähe von Tiddlers Büro, das unter Ihnen liegt. Da der Glasbehälter nicht verschlossen ist, können Sie den Müll mitnehmen.



Benutzen Sie die Skulptur – und richten Sie dabei ein heilloses Durcheinander an.



Schon bald haben Sie Ihren neuen Job als Betten-Tester.

Verlassen Sie nun das Labyrinth, und gehen Sie in den Raum, in dem die Betten getestet werden. Vor der Treppe finden Sie eine Batterie, die Sie nehmen. Oben angelangt legen Sie etwas Müll auf das rechte Bett. Sofort kommt der Security-Norm angewackelt und entsorgt diesen. Gehen Sie nun zurück in Tiddlers Büro, und schnappen Sie sich den Empfänger und den Sender vom Radio. Zurück zum Testraum. Dort schließen Sie den Sender an die Batterie an und kombinieren den Empfänger mit dem losen Kabel. Daraufhin funktioniert das Bett wieder, sprich: Wer sich nun darauf legt, wird sofort einschlafen. Ergo plazieren Sie wieder etwas Müll auf das Bett, woraufhin der Norm außer Gefecht gesetzt wird. Gehen Sie nun zu den Förderbändern, die dieser zuvor bewacht hat. Legen Sie die Sägeblätter mit Hilfe der Kontrollbox lahm, und betreten Sie eines der Förderbänder (»benutzen«). Sie gelangen zum Unterschlupf der Rebellen und bekommen zwei Aufträge. Dementsprechend erscheinen zwei neue Orte auf Ihrer Karte.

Auftrag 1: Das Einkaufszentrum

Vor dem Einkaufszentrum treffen Sie auf einen Blinden, der eine Packung Streichhölzer zum Tausch gegen ein Buch anbietet. Dieses finden Sie im Umkleideraum der Fabrik. Öffnen Sie dort das »Schließfach« (alle anderen heißen »Schließfächer«), und schnappen Sie sich das Buch. Anschließend gehen Sie wieder zu den Förderbändern, wo Sie Ihren Gürtel um den Feuerlöscher schlingen und diesen dann benutzen. In der folgenden Zwischensequenz wird der Feuerlöscher um etwa die Hälfte erleichtert, so daß Sie ihn nun bequem mitnehmen können. Im Hinterhof der Fabrik benutzen Sie die Fässer, um gelbe Farbe in den Feuerlöscher zu kippen.

Zurück beim Einkaufszentrum tauschen Sie Ihr Buch gegen die Packung Streichhölzer und betreten das Gebäude. Im Gespräch mit dem Wach-Norm erfahren Sie, daß Sie es nicht allzu leicht haben werden, die riesige Waffe gelb anzustreichen und somit



Mit den Spielzeuggleitern bringen Sie die Hundchen vor die Tür, ohne den Alarm auszulösen.



Locken Sie den Norm mit dem Müll auf das Bett, damit er ein kleines Nickerchen einlegt.



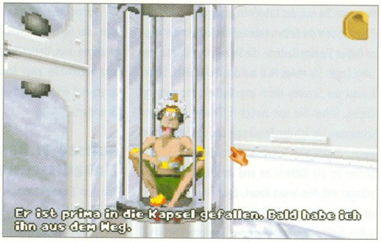
Der Verkäufer ist deprimiert. Schlecht für ihn, gut für Sie: Wenn er einen Anfall bekommt, macht er das Licht aus.

Ihren Auftrag zu erfüllen. Gehen Sie nun die Treppe hinauf zum Spielzeugladen. Dort stehlen Sie die große Zange und eine Spielzeugratte von der Wand. Mit dem Werkzeug trennen Sie den Riesengleiter ab, der über der Tonne hängt. Nehmen Sie nun einen der kleinen Gleiter aus der Tonne und benutzen Sie ihn mit einem der Spielzeughunde. Somit wird das Hundchen über die Lichtschranke der Ladentür hinweg nach draußen befördert. Wiederholen Sie dieses Spielchen, bis alle Hunde vor dem Laden sitzen. Um die Zange nach draußen zu befördern, benutzen Sie den großen Gleiter.

Verlassen Sie nun den Laden, und schnappen Sie sich auf dem Flur die Zange. Anschließend gehen Sie nach unten in die »Cave of Combustibles«. Reden Sie dort mit dem Verkäufer, bis er wütend auf die Ladentheke schlägt und somit das Licht ausmacht. Im Dunkeln ist gut munkeln, und Sie können ungehindert den Lautsprecher mit der Zange von der Decke trennen. Nun geht es in den »Disco LALA!«-Laden, wo Sie auf Ihren Untergrund-Freund Brian treffen. Durchforsten Sie die CD-Hüllen, bis Sie eine CD mit der Aufschrift »Total Clap« finden. Diese schmeißen Sie im Raum nebenan in die Stereoanlage und schließen die Boxen an. Das folgende Chaos veranlaßt Norm 2782, seinen Posten zu verlassen. Das ist Ihre Chance: Benutzen Sie die Streichhözer mit dem Buch, woraufhin der Norm die restliche Arbeit erledigt. In der dunklen Kammer entzünden Sie ein weiteres Streichholz, um Ihren Auftrag zu beenden.

Auftrag 2: Der Fernsehsender

Heben Sie als erstes den Erdklumpen an der Treppe auf. Der Türsteher läßt Sie nicht rein. Zeigen Sie ihm die Spielzeugratte und anschließend die echte Ratte in der Pappschachtel. Der starke Mann ergreift die Flucht, der Weg zum Gebäudeinneren ist frei. Gehen Sie nun in das Büro des Chefs, und vereinbaren Sie bei der Sekretärin einen Termin mit dem Boß Mr. Johnson. Dieser gibt Ihnen im folgenden Gespräch eine Schlüsselkarte, mit der Sie in den Kontrollraum am Ende des Ganges eindringen können. Legen Sie das Video in den Slot B ein, und gehen Sie schließlich in den Raum, in dem der Computeringenieur sitzt. Dieser weigert sich leider, das Paßwort für den Computer im Kontrollraum rauszurücken. Verdientermaßen bewerfen Sie ihn mit dem Erdklumpen. Verärgert gibt Ihnen der böse Mensch sein Hemd, damit Sie es für ihn waschen. Auf dem Ausweis, den Sie nun haben, steht das Paßwort, welches als zweiter Vorname getarnt ist: »Holen«. Gehen Sie nun in den Kontrollraum und geben am Computer den Code ein. Anschließend spielen Sie das Video ab (Menübedienung per Tastatureingabe).



Den völlig verblödeten Gefangenen bringen Sie mit der Kapsel in Sicherheit.



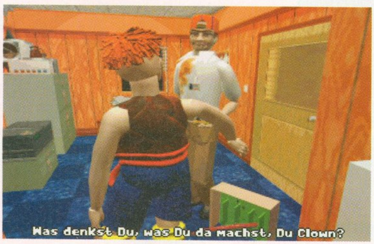
Der sadistische Wissenschaftler schreit nach neuen Versuchskaninchen.

Die Suche nach Saul Nystalux

In der Uniform von Norm 2782 betreten Sie den Außenposten, um Pauls Bruder zu finden. Sprechen Sie mit dem Empfangs-Norm am Schalter, der Ihnen aufträgt, das Laboratorium aufzusuchen. Er gibt Ihnen den Code für den rechten Aufzug: 1572.

Oben angelangt befreien Sie die Versuchsperson hinter der Glastür mit der Schere, die Sie in Ihrer Wohnung mitgenommen haben. Der Gefangene demoliert daraufhin die nächste Scheibe. Wieder im Flur, schnappen Sie sich die Glasscherbe auf dem Boden und den Körper des bewußtlosen Versuchskaninchens. Um den armen Kerl in Sicherheit zu bringen, gehen Sie zur Metallröhre. Drücken Sie dort den grünen Pfeil nach unten, um eine Glaskapsel zu holen. Mit dem roten Knopf öffnen Sie die Röhre und stecken den Gefangenen in die Kapsel. Mit einem weiteren Druck auf den grünen Pfeil nach unten lassen Sie ihn schließlich verschwinden. Betreten Sie nun durch die zerbrochene Scheibe den Raum, in dem die Beweise gegen Ihre Untaten gesammelt wurden. Langen Sie als erstes nach dem Schraubenschlüssel. Die Fingerabdrücke auf dem Feuerlöscher beseitigen Sie mit der Glasscherbe. Um den Reißwolf zu reparieren, nehmen Sie zunächst einmal die Leiter mit, die Sie über das offene Fenster erreichen. Anschließend gehen Sie wieder zum Hinterhof der Fabrik. Am roten Container greifen Sie sich das große Zahnrad und stellen anschließend die Leiter an den Container. Oben entfernen Sie mit Hilfe des Schraubenschlüssels ein weiteres kleines Zahnrad.

Zurück im Labor setzen Sie die beiden Zahnräder seitlich in den Reißwolf ein und vernichten sämtliche Beweise Ihrer Schuld. Reden Sie nun mit dem Wissenschaftler, der Ihnen aufträgt, eine neue Versuchsperson zu beschaffen. Um den Code für den anderen Aufzug zu bekommen, müssen Sie den Empfangs-Norm von seinem Platz locken. Treten Sie dazu auf die Bodenplatte hinter einem der Eckpfeiler und reden mit dem Norm. Sie sehen nun den vorher verdeckten Code (1312) und betreten den linken Aufzug. Oben angekommen, reden Sie mit dem Aufpasser, bis dieser verschwindet. Drücken Sie nun auf den roten Knopf, um einen geheimen Durchgang zu öffnen. Dort betrachten Sie alle Gefangenen, zu denen Sie schon bald selbst gehören werden – Sie werden nämlich von Sauls bösem Bruder Paul entdeckt und eingekerkert.



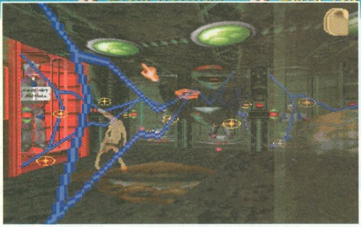
Schmeißen Sie den Erdklumpen auf das Hemd des Computer-Experten, um das Paßwort zu ergattern.

Die Flucht aus dem Gefängnis

Im folgenden Abschnitt wechseln Sie ständig zwischen drei Zellen hin und her.

1. Zelle: Setzten Sie sich auf die Bank und zerstören sie dabei. Sie finden wieder ein »Ding« (um es gewähl-

ter auszudrücken: einen Transmitter) sowie einige Holzsplitter. Warten Sie nun, bis Sie in die Röhre gezogen werden. Dort schauen Sie nach links und lesen das Schild, das Saul hochhält. Warten Sie nun, bis Sie in die zweite Zelle gezogen werden.



Schauen Sie auf das Schild, das Pauls Bruder Saul hochhält. Sie haben dafür nur wenig Zeit.

2. Zelle: Zerbrechen Sie die Bank wieder durch Daraufsetzen, und schnappen Sie sich den Lappen und die Holzplanke. Den zweiten Transmitter angeln Sie sich mit Hilfe des Eßbestecks. Sobald Sie wieder in der Röhre sind, lesen Sie die neue Nachricht von Saul.

3. Zelle: Zerstören Sie die Bank mit der Holzplanke. Leider beschädigen Sie dadurch den dritten Transmitter. Benutzen Sie nun den Lappen und die Soßenpfütze, um Saul eine Nachricht zu schreiben. In der Röhre benutzen Sie Ihre Mitteilung mit dem Holzsplitter, um Saul die News zu zeigen.

Sobald Sie wieder in der zweiten Zelle sind, schnappen Sie sich die Betthalterung an der Wand und benutzen diese in der dritten Zelle mit dem Hahn der Essensmaschine. Ein Norm kommt herein und bringt Sie in ein Badezimmer. Dort gehen Sie auf die Toilette und nehmen dort aus dem Spülkasten den Transmitter. Wieder in der Röhre, gelingt Ihnen in einer langen Zwischensequenz die Flucht. Dai wird dabei gefangengenommen.



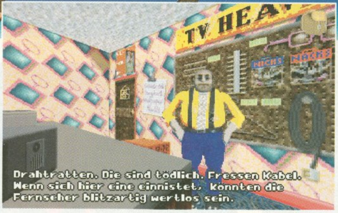
Uups, Herrscher Paul hat Sie erwischt!



Im Spülkasten der Toilette finden Sie den letzten Transmitter.

Das Kraftwerk

Gehen Sie nun in das Fernsehgeschäft, und fragen Sie den Verkäufer, ob er eine Fernbedienung für den kleinen Fernseher hat (»Benutze Fernseher«, anschließend Verkäufer ansprechen). Entnervt verläßt er kurz das Zimmer. Das ist Ihre Chance: Sausen Sie um die Theke, und krallen Sie sich den Schlüssel, womit Sie den Ladeninhaber kurzerhand einschließen. Mit Hilfe der Kiste kraxeln Sie schließlich auf den Dachboden. Dort finden Sie hinter dem Kistenstapel einen Hammer, mit dem Sie den zugebretterten Durchgang freischlagen. Laufen Sie hindurch, stürzen Sie nach unten. Sie kommen zum Kraftwerk.



Den mürrischen Verkäufer sperren Sie in das Hinterzimmer ein.

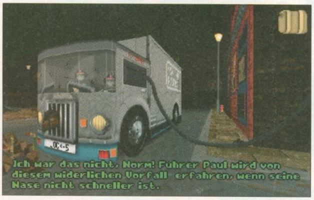


Mit den Augen des Teddys bringen Sie das Kraftwerk zum laufen.

Nehmen Sie nun den Teddy, und stecken Sie das lange Kabel ein. Schauen Sie sich im Inventar das Kuscheltier etwas genauer an. Mit den Augen des Teddys im Gepäck gehen Sie weiter nach unten und nehmen dort vom Boden das kurze Kabel. Werfen Sie die Teddy-Augen in den Schlitz des Gerätes, das zwischen dem Zylinder und der zugemauerten Tür steht. Drehen Sie nun die Glühbirne aus der Fassung. Öffnen Sie die Kontrollbox an der Wand, und benutzen Sie dort das kurze Kabel. Danach hantieren Sie mit dem langen Kabel, um die Kontrollbox mit der Glühbirnenfassung zu verbinden, und drücken den Knopf neben dem Münzschlitz. Es folgt eine wunderschöne Explosion, die Kent zum Glück unbeschadet übersteht.

Dais Rettung

Begeben Sie sich zum Einkaufszentrum, wo Sie die Streichholzschachtel aufheben. Im Gebäude nehmen Sie den Schlauch, den Sie über die drei Stufen in der Wand erreichen. Zurück auf der Straße gehen Sie zum Fahrzeug, in dem Dai gefangengehalten wird. Benutzen Sie den Schlauch mit dem Luftstutzen. Durch die schlechte Luft im Fahrzeuginneren werden die beiden Wachen aus dem Lastwagen getrieben und übergeben sich an der nächsten Ecke. Nutzen Sie diese Chance, um Dai aus seiner Gefangenschaft zu befreien.



Lange halten die Norms den Gestank nicht mehr aus und verlassen den Lastwagen.

Die Zerstörung des Pullotron

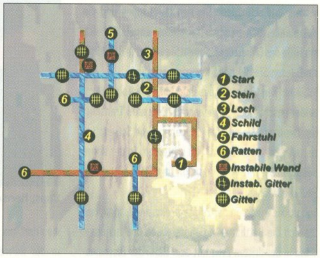
Um die Smogwolke über der Stadt loszuwerden, muß das Pullotron in die Luft gejagt werden. Heather verrät Ihnen, welche Bauteile Sie zum Bau der Rakete benötigt. Im Einkaufszentrum nehmen Sie die Holzlatten und den roten Kracher vom Boden mit. Das Seil, das die Riesenwaffel abgrenzt, stecken Sie ebenfalls ein. Anschließend gehen Sie wieder auf den Hinterhof der Fabrik und rollen dort den Oxy-Acetylene-Brenner an den roten Container. Entzünden Sie nun das explosive Gemisch mit einem Streichholz, und schweißen Sie den Container mit dem Brenner auf. Verbinden Sie die Fässer hinter dem Container mit dem Seil und den Latten – schon haben Sie ein Floß, das Sie in den Fluß stoßen. Laden Sie nun die Giftfässer aus dem Container auf Ihren Luxusdampfer, und schwingen Sie sich drauf. Wenig später ist das Pullotron nur noch Geschichte.

Showdown im Stadion

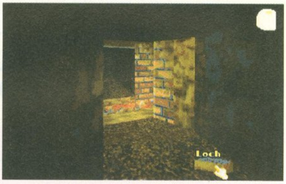
Ihre Aufgabe ist es, Sauls Gedächtnis wiederzubeschaffen und Brians Gitarre auf die Bühne zu schmuggeln. Am Stadion-Eingang treffen Sie zunächst auf zwei ängstliche Norms. Diese schlagen Sie durch einen Druck auf den Lichtschalter in die Flucht. Gehen Sie nun in das Stadion und reden mit Ihren verkleideten Freunden. Anschließend marschieren Sie zu den Kisten vor der Bühne und nehmen sich das Nachtsichtgerät, das auf einer der Kisten liegt. Leider haben Sie noch keine Batterien, steigen Sie aber trotzdem durch das Loch im Eingangsflur in den dunklen Kanal hinab.

An dieser Stelle empfiehlt es sich, von der Gamma-Korrektur des Spiels Gebrauch zu machen, damit Sie etwas sehen können.

Im folgenden Labyrinth (siehe Karte) schnappen Sie sich die Akkus, um auch ohne Gamma-Korrektur mit Hilfe des Nachtsichtgerätes etwas zu sehen. Dazu nehmen Sie den Stein (in der deutschen Version unsinnigerweise »Loch« genannt) und benutzen ihn mit dem Loch. Stellen Sie sich auf den Stein, um die Batterien zu bekommen. Anschließend bahnen Sie sich mit Ihrer Gitarre einen Weg zur Wand, hinter der Ihnen ein Wagenheber und eine Kiste entgegenkommen. Mit dem Wagenheber gehen Sie zum »Access«-Schild und benutzen ihn dort: Der Geheimgang ins Labor öffnet sich. Gehen Sie die Treppen hinab, und reißen Sie im Labor das Poster von der Wand. Durch das entstandene Loch steigen Sie in den Nebenraum (»Benutze Loch«). Hier greifen Sie sich die Axt und öffnen damit die Kiste bei dem Geröllhaufen. Mit dem gerade eingesteckten Anzug laufen Sie ins Labor zurück und gehen wieder in den Nebenraum. Dort öffnen Sie die Mikrowelle und lassen Sauls Gehirn in den Anzug springen. Nehmen Sie nun den Wagenheber wieder an sich, und gehen Sie zum Aufzug, dessen Tür Sie mit dem Wagenheber öffnen. Betreten Sie den Lift und genießen Sie den Abspann. (mk)



Mit dieser Karte haben Sie das Labyrinth schnell hinter sich.



Mit voll aufgedrehter Gamma-Korrektur ist es leichter, den Stein zu finden.



Und schwupps hüpft Sauls Gehirn in den Anzug. Sachen gibt's ...

kLick

Ihr Sport auf CD-ROM.



Segeln lernen interaktiv

Europas einziger Multimedia-Segelkursus vermittelt alle theoretischen und praktischen Grundlagen für das Jollensegeln faszinierend einfach. DM 129,–

Systemanforderungen: 386 DX, Windows 3.1, 8 MB RAM, 256 Farben, Soundkarte, Doubelspeed CD-ROM Laufwerk.



Tennis interaktiv

Die ganze Welt des Tennis auf einer CD-ROM. In den zentralen Kapiteln „Technik" und „Taktik" erlernen Sie mit Hilfe von hervorragenden Animationen und professionellen Videos alle Schläge jeder Könnerstufe und erhalten viele Tips zu den wichtigsten taktischen Varianten des Spiels. DM 99,–

Systemanforderungen: 486 DX mit Windows 3.1 oder APPLE Macintosh mit System 7 oder höher, 8 MB RAM, 256 Farben, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM Laufwerk.



Golftraining interaktiv

Gönnen Sie sich den bekanntesten Golftrainer der Welt. David Leadbetter zeigt erstmals auf CD-ROM zusammen mit seinem Starschüler Nick Price, wie Sie Ihr Golfspiel entscheidend verbessern können. In über 50, zum Teil mit hilfreichen Grafiken versehenen Videosequenzen erläutert Leadbetter von der Ansprechposition über Rück- und Abschwung bis hin zu Driver Schlagtechniken, Draw und Fade detailliert alle wichtigen Phasen des Spiels. DM 99,–

Systemanforderungen: 386 DX mit Windows 3.1, APPLE Macintosh mit System 7 oder höher, 4 MB RAM, 256 Farben, Soundkarte, Doublespeed CD-ROM Laufwerk.

Bestellung per Telefon: Montag bis Freitag von 8.00 bis 16.00 Uhr: 05 21/5 59-292. Astrid Anke und Dieter Braend freuen sich auf Ihren Anruf.

Bestellung per Fax: Rund um die Uhr: 05 21/5 59-114.

Bestellung per Post: DK-Softmedia, Postfach 10 16 71, D-33516 Bielefeld.

Im Buch- und Fachhandel erhältlich!

Vertriebspartner Schweiz:
- Navigator 2000, Parkstr. 1, CH-6386 Wolfenschiessen
- Neptun-Verlag, Fidlerstr. 2, CH-8272 Ermatingen, Tel. 071/6 64 20 20, Fax 6 64 20 23

Vertriebspartner Österreich:
- Freytag-Berndt & Artaria KG, Kohlmarkt 9, A-1010 Wien, Tel. 0222/5 33 20 94, Fax 5 33 86 85

Unser Service: Bei technischen Fragen steht Ihnen von Dienstag bis Donnerstag von 12.00–16.00 Uhr unsere Hotline zur Verfügung: 0521/41 04 44.

DK softmedia
MULTIMEDIA CD-ROM

Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR

Top HardWare zu Top Preisen

Preise und Produktpalette werden stets aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!

Artikel		Preis
Mainboards		
Shuttle DX4 PCI	Flashbios, EIDE-Kontroller	168.-
GigaByte 586ATE/P	256 KB synchron	289.-
ASUS P55TP N	256 KB synchron	299.-
ASUS P55TP N	*512* KB synchron	394.-
EIDE **Festplatten**		
Seagateplatten		a.A.
WD AC2850	850 MB	334.-
WD AC2100	1000 MB	384.-
WD AC31200	1200 MB	365.-
WD AC31600	1 600 MB	458.-
Quantum Fireball	1 080 MB	347.-
Quantum Fireball	1 280 MB	371.-
Conner CFS1621A	1 625 MB	445.-
Maxtor 71626A	1 620 MB	456.-
Maxtor 72004A	2 004 MB	525.-
SCSI **Festplatten**		
Quantum Capella	2 216 MB 8,5 ms	965.-
Quantum Atlas	4 300 MB 8 ms	1799.-
Conner CFP2105S	2 147 MB 8,5 ms	965.-
Conner CFP4207S	4 294 MB 9 ms	1572.-
Fujitsu M2932SA	2 170 MB 10 ms	1054.-
Fujitsu M2934SA	4 350 MB 9 ms	1599.-
EIDE **Controller**		
EIDE VLB mit FIFO	VLB 2SPG FIFO	39.-
EIDE VLB mit BIOS	VLB 2SPG FIFO BIOS	95.-
SCSI **Controller**		
Adaptec 2920 PCI KIT	SCSI-2, PCI	271.-
Adaptec 2940 PCI KIT	SCSI-2, PCI	366.-
ASUS SC 200 PCI	SCSI-2, PCI	149.-
CPU's		
Pentium 75		199.-
Pentium 90		229.-
Pentium 100		259.-
Pentium 120		349.-
Pentium 133		469.-
Pentium 150		659.-
Pentium 166		899.-
Pentium 200		1248.-
Speichermodule		
4 MB PS/2	70 ns	65.-
8 MB PS/2	70 ns	128.-
16 MB PS/2	70 ns	259.-
32 MB PS/2	70 ns	539.-
4 MB EDO-RAM	60 ns	74.-
8 MB EDO-RAM	60 ns	149.-
16 MB EDO-RAM	60 ns	299.-
Grafikkarten		
Diamond Stealth 64Video	2 MB DRAM	184.-
Diamond Stealth 64Video	2 MB VRAM	416.-
Diamond Stealth 64Video	4 MB VRAM	657.-
ELSA WINNER 1000 TRIO	2 MB DRAM	179.-
ELSA WINNER 2000 AVI	2 MB VRAM	399.-
ELSA WINNER 2000 AVI	4 MB VRAM	599.-
Matrox Millennium	2 MB WRAM	579.-
Matrox Millennium	4 MB WRAM	829.-
2 MB WRAM	für Matrox	317.-
4 MB WRAM	für Matrox	578.-
6 MB WRAM	für Matrox	826.-
ELSA Victory 3D	2 MB EDO-RAM	462.-
ELSA Victory 3D	4 MB EDO-RAM	602.-
weitere 3D Karten a.A.		a.A.
Soundkarten		
Terratec Gold 16 SE		149.-
Terratec Maestro 16/96 SE		239.-
Terratec Maestro 16/96		290.-
Terratec Maestro 32/96 SE		379.-
Terratec Maestro 32/96		469.-
Mini Wavesystem	1 MB Wavetable	149.-
Wave Sytem Pro	4 MB Wavetable	294.-
Soundblaster 32 PNP		216.-
CD-ROM		
MITSUMI FX400	EIDE 4,4fach	109.-
Toshiba XM5422B	EIDE 6 fach	129.-
MITSUMI FX600	EIDE 6 fach	199.-
TEAC CD56E	EIDE 6f ach	209.-
Toshiba 5401B	SCSI 4 fach	284.-
TEAC	SCSI 6 fach	431.-
Toshiba 3701B	6,7fach SCSI	447.-
Drucker-Tintenstahler		
EPSON Stylus Color IIs	360 DPI	559.-
EPSON Stylus Color II	720 DPI	765.-
HP Deskjet 600	s/w 600 DPI	458.-
HP Deskjet 660C	300 x 600 DPI	667.-
HP Deskjet 850C	600 DPI	867.-
Laserdrucker		
HP Laserjet 5L		856.-
EPSON EPL-5200+		1479.-
EPSON EPL-5600		1726.-
EPSON EPL-9000		3850.-
Netzwerkkomponenten		
NE2000 komp. Adapter	BNC	43.-
NE2000 komp. Adapter	Combo	68.-
NE2000 komp. Adapter	PCI, Combo	119.-
SMC Elite-16 Ultra Combo		119.-
SMC EtherPower PCI 8432BT PCI		199.-
Endwiderstand RG-58		5.-
Kabel RG-58 lfd. Meter		3.-
Backup-Medien		
Syquest EZ 135 MB	IDE, intern	334.-
Syquest EZ 135 MB	SCSI, extern	433.-
IOMEGA ZIP-Drive	SCSI / IDE, extern	359.-
IOMEGA Streamer T800	400 / 800 MB intern	209.-
IOMEGA Streamer T800	400 / 800 MB extern	289.-
Syquest 135 MB Medium		37.-
IOMEGA ZIP 100 MB Medium		31.-
IOMEGA Streamer-Band		45.-
TV-und MPEG Karten		
Spea Mirage TV-Video-Tuner		545.-
Guillemot TV-Video-Tuner		520.-
Terratec Cinematrix	preisgekrönter MPEG-Decoder	452.-
CD-ROM-Brenner		
Yamaha intern	2x schreiben, 4x lesen	989.-
Sony intern	4x schreiben, 4x lesen	1229.-
Sony extern	4x schreiben, 4x lesen	1759.-
Mitsumi extern	bis 2GB	2099.-
CD-Rohling	74 min., 650 MB	14.-
Modems (mit BZT)		
Faxmodem 14.400	intern	49.-
Faxmodem 14.400	extern	109.-
Creatix 14.400 Voice + Fax	extern	149.-
ELS Microlink 28.000 TQV	extern	309.-

Preise in DM, freibleibend, inkl. MWST

Tel. **0241 94601-20**
Mailbox **0241 94601-50**
Fax **0241 94601-60**
BTX **Kamps#**

Geschäftszeiten: Mo.-Fr. 10-19 Uhr
Adresse: 52070 Aachen Wilhelmstr. 77



GROß ELECTRONIC

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

SONY PSX

MPEG

Wir liefern auch:

CD-ROM-Laufwerke
Controller
CPU's
Drucker
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Monitore
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten
Simm's
Tastaturen

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

KOMPLETTLÖSUNG: WARCRAFT 2 – BEYOND THE DARK PORTAL, TEIL 1

WEGWEISER ZUM DUNKLEN TOR



Außer den Paladinen machen den Orks die Greifenreiter am meisten zu schaffen.

Die Zusatzmissionen von »Warcraft 2« sind nicht nur interessanter als die des Originals, sondern auch deutlich schwieriger. Wir haben alle Levels für Sie gelöst.

Auch wenn jemand bei »Warcraft 2« wenig Probleme mit den Solomissionen hatte, wird er an »Beyond the Dark Portal« einige Zeit knabbern. Denn zum einen ist die Zauberei wichtiger geworden, zum anderen heben sich einige Levels vom üblichen »Baue deine Basis aus«-Prinzip ab. Mal hat man von Beginn an mit wütenden Angriffen fertigzuwerden, mal startet man nur mit zwei Einheiten. Die folgenden Tips entstanden in Zusammenarbeit mit Blizzard Entertainment, im Text wird durch Nummern auf die entsprechend markierten Kartenstellen verwiesen.

Grundsätzlich müssen alle beteiligten Helden überleben. Am besten schwächt man einzelne Gegnertrupps mit normalen Einheiten und zieht erst dann die (sehr kampfkräftigen!) Helden heran. Obwohl man bei Warcraft 2 in den Solomissionen keine Mauern bauen kann, muß man doch nicht auf sie verzichten: Die billigen Farmen sind, dicht nebeneinander gesetzt, ein guter Ersatz. In der nächsten Ausgabe folgt die Menschen-Kampagne.

1. Mission: Der Schlächter des Shadowmoon-Klans

Bevor sich die Orks um ihre menschlichen Erzfeinde kümmern, muß erst mal mit der lokalen Konkurrenz gerungen werden. In dieser Mission sind die drei Todesritter und ihr Tempel (7) zu vernichten. Unser kleines Expeditionsheer bricht Richtung Nordwesten auf und trifft bei (1) auf das erste Gefangenenlager. Nach Befreiung der Insassen geht es weiter nach (2), wo der bekannte Kriegerheld Grom Hellscream eingekerkert ist. Dieser muß die Mission unbedingt überleben. Weiter nördlich liegt ein Sägewerk (3), nach dessen Einnahme man die Axtwerfer per Upgrade aufwerten sollte. Bei den Punkten (4), (5) und (6) schließen sich uns weitere Gefangene und Freiwillige an. Gemeinsam mit ihnen blasen wir schließlich zum Sturm gegen die Todesritter und ihren Tempel (7). Der eigene Todesritter sollte die hohe Reichweite seines »Todesmantels« ausnutzen, um Gegner ohne Gegenwehr magisch auszuschalten. Die gegnerischen Klapperreiter haben natürlich genau dasselbe vor – also aufpassen: So furchtbar die Zaubersprüche der berittenen Magier sind, so wenig schützen sie vor feindlichen Sprüchen.



1. Mission: Drei Todesritter machen das Gebiet unsicher.

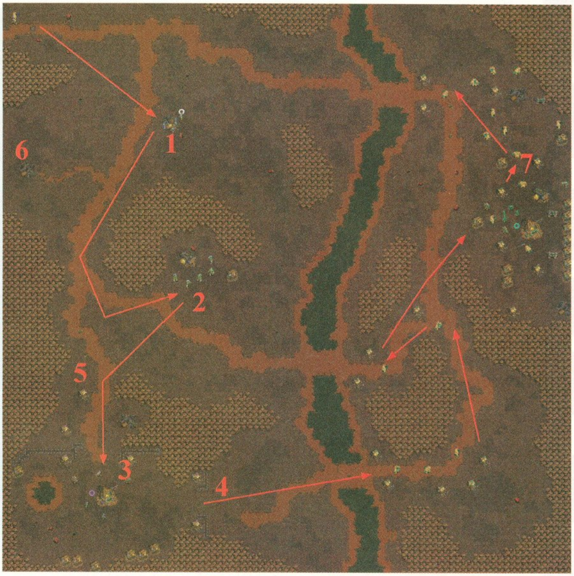
2. Mission: Der Schädel von Gul'dan

In diesem Szenario sollen Sie den weißen Ork-Klan retten und den violetten rekrutieren. Der türkise Stamm im Osten ist zu vernichten, wobei unsere beiden Helden nicht sterben dürfen.

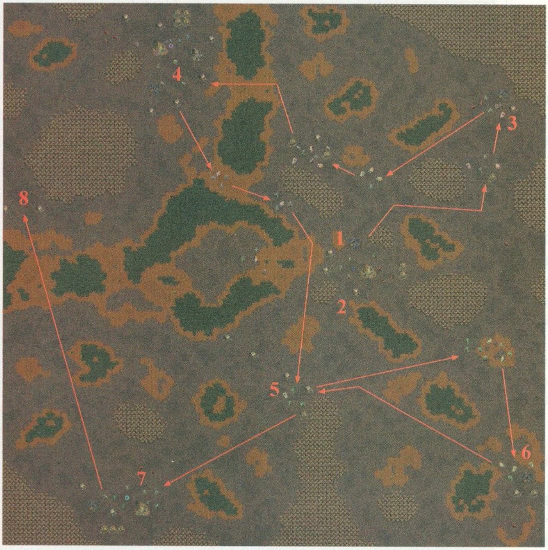
Zügig geht es an (1) und (2) vorbei Richtung Süden. Die passierten Gebäude werden höchstwahrscheinlich später angegriffen. Ihre Verteidigung ist aber wenig lohnend, da die eigenen Truppen sonst zu sehr verstreut würden. Zum frühzeitigen Upgraden sind sie aber allemal sinnvoll. Mit den neu gewonnenen Einheiten zum Dorf (3) marschieren und dort zunächst am Ortsausgang (4), später auch bei (5) gut sichern. Geht das Gold zur Neige, empfiehlt sich die Mine bei (6), die mit wenig Aufwand verteidigt werden kann. Da der Gegner nicht über den Exorzismus-Spruch verfügt, kann beim abschließenden Angriff gegen seine Basis (7) auch ein Kontingent Todesritter mitgeführt werden.

3. Mission: Thunderlord und Bonechewer

Ein klarer Auftrag: Vernichten Sie die zwei ansässigen Ork-Klans! Zunächst sollte jedoch die eigene Position abgeschottet werden. Dazu empfehlen sich Türme (mit Farmen umgeben!) sowie Truppen bei (1) und (2), da Angriffe fast ausnahmslos aus dieser Richtung erfol-



2. Mission: Zwei Orksstämme müssen beschützt und zum Angriff auf einen dritten geführt werden.



3. Mission: Die Vernichtung zweier Ork-Stämme ebnet den Weg zu den Menschen.

gen. Die Mine bei (3) ist nur schwach geschützt, sollte also leicht zu erobern sein. Von dort in Richtung Westen laufen, wobei zunächst nur kleinere Gegnertrupps im Weg stehen.

Ist das gegnerische Dorf (4) zerstört, geht es über die eigene Basis gegen den zweiten Klan an den Stellen (5), (6) und (7). Zuletzt sollten Sie die beiden Türme (8) angreifen. Die gegnerischen Orks versuchen ständig, neue Gebäude zu errichten. Deshalb klärt man das Gebiet am besten immer wieder neu auf.

4. Mission: Der Spalt wird geöffnet

Erstmals im Zuge des Dark-Portal-Feldzuges sind hier die Menschen Ziel unserer Bemühungen. Geisterreiter Teron muß die Mission überleben. Da der Gegner über Paladine mit Exorzismusspruch verfügt, sind Todesritter besonders gefährdet – also den Helden in sicherer Distanz halten!

Die Armee sollte sofort nach Westen ziehen, um dort die Menschenbasis (1) zu zerstören. Sofort ein eigenes Dorf hochziehen und gegen Süden und Osten hin absichern. Den Zeppelin nach (2) bewegen, um anrückende Gegner früh genug zu sehen. Der eigene Angriff sollte zunächst gegen den schwächeren Gegner bei (3) erfolgen. Hierdurch kann man dessen Minen (3) und (4) selbst nutzen. Als letztes die Ortschaft (5) und das Lager (6) zerstören.



4. Mission: Der Krieg gegen die Menschen beginnt aufs Neue.

5. Mission: Die Drachen von Blackrock Spire

Da auch die Orks über eine Luftwaffe verfügen wollen, müssen Sie den Drachenhort im Nordosten (5) freikämpfen. Das eigene Lager sofort mit Türmen am einzigen Zugang (1) schützen. Der violett uniformierte Gegner greift regelmäßig mit Greifenreitern an, weshalb Sie sich zunächst nach Norden wenden sollten. Bei (2) die Feindgebäude zerstören und die Mine absichern. Von hier aus geht es weiter nach Norden, wobei mehrere Truppen und Wachtürme den Weg versperren. Bei (3) zerstört man ohne Verzug die Greifenhorste und damit die Bedrohung aus der Luft.

Im Osten liegt eine weitere Mine (4). Bei Goldmangel kann man sich hier noch einmal bedienen, bevor es zum Drachenhort (5) geht. Es reicht aus, wenn eine schnelle Einheit diesen einmal umrundet – schon ist das Gebäude nebst Drachen in unserer Hand.

6. Mission: Die Schlacht von New Stormwind

Beide Gegnerstämme müssen komplett vernichtet werden, Telon darf – wie üblich – nicht

in die ewigen Jagdgründe eingehen. Besondere Vorsicht ist vor dem blauen Klan geboten: Er verfügt über Exorzisten-Paladine.

Gegen Luft- und Landangriffe bei (1) mehrere Wachtürme errichten. Um die Greifenreiter endgültig loszuwerden, sollten die beiden Horte (3) ausgeschaltet werden. Dazu sprengt man mit zwei Koboldtrupps bei (2) einen Weg durch den dünnen Felsring. Das dahinterliegende Dorf kann leicht zerstört werden; anschließend an dieser Stelle eine Stadthalle errichten und die Mine leerräumen. Mit Ihrer Luftwaffe schalten Sie die einzelnen Feindtrupps im Gebiet bei (4) und (5) aus. Da es immer wieder zu Angriffen durch Magier kommt, sollten diese möglichst früh auf dem Luftweg vernichtet werden. Zuletzt geht es gegen die Stadt (6) im Nordwesten. Wegen der zahlreichen Paladine dort sollten die eigenen Todesritter extrem vorsichtig sein. Lassen Sie Telon auf jeden Fall zu Hause!

7. Mission: Die Seeschlacht bei Azeroth

Ihre Aufgabe ist eine siegreiche Partie »Schiffe versenken« gegen die nervige Menschenflotte. Außerdem sollen Sie fünf eigene Häfen errichten, wobei es völlig ausreicht, zu Beginn nur einen und die vier anderen erst nach Beseitigung der Feindpötte zu bauen. Keiner der Gegner verfügt über Paladine, so daß die eigenen



5. Mission: Beseitigen Sie erst die Greifenreiter, bevor Sie die Drachen befreien.



6. Mission: Schützen Sie Ihren Helden-Todesritter vor den Exorzisten.

Todesritter hier frei schalten und walten können. Zunächst das eigene Dorf gegen sporadische Angriffe aus dem Süden absichern. Sind die ersten Todesritter verfügbar, kann man von (1) aus mit Wirbelstürmen die Küste bei (3) attackieren. In derselben Gegend nach Bau eines Hafens (2) zur Insel übersetzen und diese erobern. Dann postiert man an der Stelle (4) zwei Todesritter, die mit ihrem »Sofortiger Tod«-Spruch die Flotte bei (5) gefahrlos zerstören.

Öl können Sie relativ unbehelligt an den Fundorten (6), (7) und (8) fördern, während die eigene Flotte immer mehr ausgebaut wird. Gleichzeitig sollten Drachen feindliche U-Boote aufspüren und versenken. Neun Schiffe (fünf Schlachtschiffe, vier Zerstörer) reichen aus, um die Flotte des Gegners zu versenken. Eigene Schiffe natürlich vor den Kämpfen maximal upgraden! Wer ganz sicher gehen will, zerstört anschließend die beiden Häfen bei (9) und (10). Jetzt können die vier fehlenden Hafenanlagen errichtet werden. Ist die Mission dann noch nicht gewonnen, hält sich irgendwo noch ein Feindschiff versteckt.

8. Mission: Sturmangriff auf Kul Tiras

Sowohl die Flotte als auch die Ortschaft der Menschen müssen zerstört werden. Da die Seeschlacht sofort beginnt, ist äußerste Eile geboten. Lassen Sie Ihre Zeppeline nach U-Booten suchen (1), die dann mit Zerstörern versenkt werden. Gleichzeitig kümmern sich die eigenen Schlachtschiffe um die restlichen Kähne des Gegners. Dabei nicht zu weit nach Norden vorrücken, die dort plazierten Schiffe greifen nämlich nicht von selbst in den Kampf ein! Ist das Gebiet bei (2) feindfrei, sollte zwischen (2) und (3) sorgfältig nach weiteren Feindbooten gesucht werden.

Ist alles aufgeklärt, sämtliche Bodeneinheiten von (2) nach (3) übersetzen, dort die Farmen einnehmen und eine Basis hochziehen. Die restlichen Kriegsschiffe sichern den einzigen Landweg zum eigenen Lager bei (4). Die Gegenseite baut keine neuen Schiffe, so daß Angriffe nur noch von Land und aus der Luft erfolgen. Bei (5) drohen heftige Attacken des Gegners, also hier gut sichern! Geht die örtliche Goldmine zur Neige, kann die Mine bei (6) als Ersatz dienen. Die Menschen verfügen über keine Exorzisten.

Mit einer schlagkräftigen Armee wird nun zum Angriff übergegangen. Zunächst fällt man in der Festung (7) ein und wendet sich von dort aus nach Westen, um die beiden Greifenhorte (8) zu zerstören. Nur einer der beiden kann mit Katapulten getroffen werden, um den westlicheren kümmern sich deshalb Drachen. Ist die Gefahr von Angriffen aus der Luft beseitigt, führt der Weg im Bogen an den übrigen Gebäuden entlang zur Hafenanlage. Die restlichen Schiffe können per »Sofortigem Tod« oder Wirbelstürme versenkt werden; auch konventionelle Mittel (Drachen, Schiffe) machen sich bezahlt.



7. Mission: Eine große Seeschlacht entscheidet über den Ausgang des Szenarios.

9. Mission: Das Grab von Sargeras

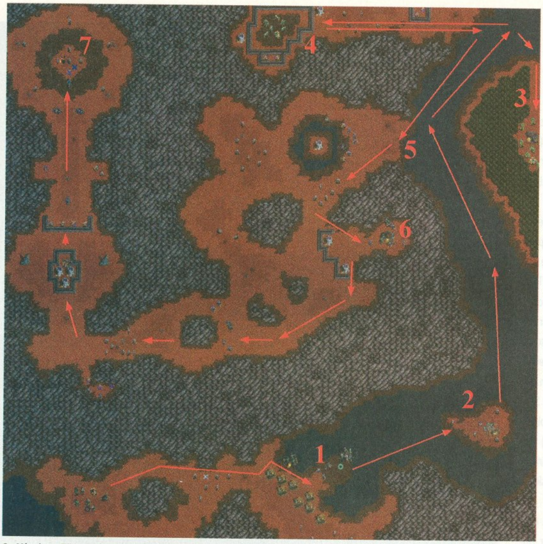
Der Dämon mit dem Zepter muß an seinem Zufluchtsort besiegt werden – leichter gesagt als getan! Der Gegner verfügt über sechs Paladine, die unser Todesritter tunlichst meiden sollte. Zunächst sind besagte Paladine aber zum Glück noch außer Reichweite ...

Unser kleiner Trupp wandert gen Osten los und erreicht dort einen Hafen (1). Geben Sie hier ein Transportschiff in Auftrag, während Sie die übrigen Gebäude einnehmen. Per Schiff nach Osten dümpeln, wo ein Tempel liegt (2). Hier kann der Todesritter sowohl »Sofortiger Tod« als auch »Tote erwecken« erlernen. Über den Seeweg erreicht man im Nordosten Verstärkung sowie ein Sägewerk (3). In letzterem die Axtwerfer zweimal aufwerten. Dann wird der Todesritter zusammen mit Nah- und Fernkämpfern östlich von (4) abgesetzt. Sind die westlich wartenden Gefangenen befreit, sollten sämtliche Truppen außer dem Todesritter bei (5) landen. Erst nach dem Tod des Paladins den Todesritter nachziehen – und ihn auch dann immer nur aus sicherer Distanz einsetzen.

Bei (6) findet man neben einem Katapult auch eine Schmiede. Die Holzvorräte erlauben genau vier Upgrades: Je zwei für Rüstungs- und Waffenverbesserung. Sind diese durchgeführt, schlägt man sich weiter nach Westen und anschließend nach Norden durch. Der



8. Mission: Der Kampf tobt zu Lande, zu Wasser und in der Luft.



9. Mission: Töten Sie den Dämonen und sechs Paladine.

Dämon lauert bei (7). Holen Sie ihn mit Axtwerfern aus der Luft, oder setzen Sie Ihren Helden ein (sofern alle Paladine aus dem Weg sind).

10. Mission: Alterac

Neben der Vernichtung der drei örtlichen Menschen-Streitkräfte steht die Befreiung des Magiers bei (10) an, der sicher zum Energiekreis an der Ausgangsposition finden muß.

Zunächst einmal ist Gold zu beschaffen, da sich in der Nähe der eigenen Basis keine Mine befindet. Die vorhandenen Vorräte sollten zum Bau einer Stadthalle und eines Wachturms verwendet werden, sowie zum einmaligen Upgraden der Rüstungswerte in einer Schmiede. Mit den Drachen werden nacheinander die drei Armeegruppen angegriffen, die bei (1) lauern. Dabei erst die Schützen beseitigen. Anschließend alle Truppen und Arbeiter zur Mine (2) ziehen. Hier wird eine Basis aufgebaut und zum südlichen Rand hin abgesichert. Die weiß gekleideten Gegner müssen zum Angreifen einen langen Weg zurücklegen, so daß bei guter Aufklärung frühzeitig Abwehrmaßnahmen ergriffen werden können. Gefährlicher sind die schnellen Angriffe der Roten. Dieser Gegner erlernt auch als einziger den Exorzismus und gefährdet somit unsere Todesritter.

Vom Flußübergang (3) aus sollte man mit den Geisterreitern einige Wirbelstürme bei den Roten wüten lassen (4), damit die Paladine ihre Magiepunkte zum Heilen verbrauchen. Bei Gegenangriffen empfiehlt es sich, den Übergang (3) mit dem Runenspruch der Orkmagier zu verminen. Die verteidigenden Magier wenden gerne ihren Verwandlungsspruch an; bevor eine wertvolle Einheit in ein Schaf verwandelt wird, sollte man besser mit billigen Truppen bei ihnen vorbeischauen.

Ist Rot ausgeschaltet, kümmern Sie sich schleunigst um die beiden Minen (5) und (6), denn die weißen Arbeiter sind ebenfalls auf das Gold erpicht. Mit einer starken Armee knöpft man sich das Lager des Gegners im Süden vor (7). Um auf die Insel zu gelangen, zerstören wir zunächst die kleine Flotte und küstennahen Truppen des Gegners per beliebtem »Instant-Tod«. Anschließend eine Hafenanlage bauen (8), die ein Transportschiff herstellt. Mit einigen Einheiten übersetzen und die restlichen Feinde vernichten (9). Der Magier wird nun gefahrlos aus seinem Gefängnis (10) geholt und stiefelt zurück zur Startposition.

11. Mission: Das Auge von Dalaran

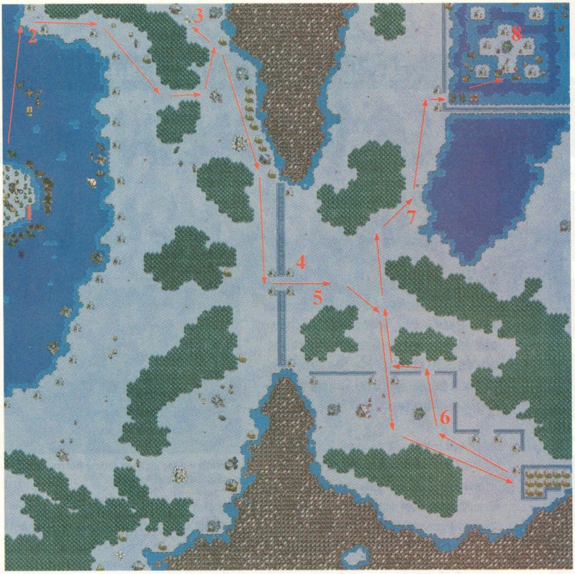
In diesem Einsatz müssen sämtliche Magier-Türme sowie der gesamte violette Stamm beseitigt werden. Da der weiße Gegner über keine Türme verfügt, sollte man sich voll auf Violett konzentrieren. Vorsicht: Im Missionsverlauf lernt der Hauptgegner den Exorzismusspruch.

Nach Abwehr der ersten Kriegsschiffe lädt man bei (1) die beiden Koboldtrupps auf einen Transporter und



10. Mission: Dieser Einsatz dient der Befreiung eines Magier-Helden.

sprengt mit ihnen die beiden ersten Türme (2). Die übrigen Landeinheiten nachziehen und entladen. Sind die Türme auf dem Weg nach (3) eingerissen, sollte man alle Einheiten dorthin senden und eine Basis errichten. Seien Sie vor Landangriffen aus südlicher Richtung auf der Hut. Nahegelegene Gebäude und Truppen der Weißen kann man schon jetzt ausschalten, ebenso die vier Türme bei (4).
Von der Stelle (5) aus lassen Ihre Todesritter mehrere Wirbelstürme gegen die Ortschaft (6) los, während in der eigenen Basis kräftig aufgerüstet wird. Ist der Gegner bei (6) vernichtet, wird sein Lager im Nordosten (8) wiederum von (7) aus mit Wirbelstürmen geschwächt, ehe der Hauptangriff erfolgt. Auch hier ist den verteidigenden Magiern mit der in der vorherigen Mission beschriebenen Taktik beizukommen.



11. Mission: Vier Türme der Menschen-Magier sind das Ziel.

Mission 12: Das dunkle Portal

Hier müssen alle Menschen beseitigt werden; anschließend ist das Dark Portal (11) zu besetzen. Die blauen Positionen (8),(9) und (10) sind weit ab vom Schuß, weshalb Blau den Exorzismus-Spruch erlernen kann. Alle anderen Parteien können davon abgehalten werden, indem man ihre Goldversorgung unterbricht.
Um ein relativ sicheres Gebiet für eine eigene Basis zu erreichen, sollte man sofort in die Offensive gehen und bei (1) den ersten Gegner attackieren. Diesen aber nicht vollständig vernichten, sondern den Weg nach Nordwesten fortsetzen, wo bei (2) der nächste Kontrahent wartet. Die eigenen Arbeiter auf dem Weg dorthin stets gut abschirmen! Ist der zweite Gegner geschlagen, kann dort die eigene Basis errichtet werden. Der einzige Zugang zu ihr befindet sich im Osten und sollte gut verteidigt werden. Hat man ausreichend aufgerüstet, wird der zuvor schon attackierte Gegner (3) endgültig besiegt, was die Goldminen (4) und (5) zugänglich macht.
Schließlich greifen wir den letzten Gegner auf dem Festland an (6). Feindliche Schiffe versenkt man mit den Todesrittern, wobei auf U-Boote zu achten ist. Dann wird ein Hafen an der Stelle (7) erbaut. Mit Magie ist dem blauen Gegner wegen der Entfernung nicht beizukommen, lediglich Angriffe aus der Luft oder von See her können die eigene Landung vorbereiten. Die Invasionsarmee sollte zunächst bei (8) landen und die Insel säubern, bevor die Prozedur bei (9) wiederholt wird. Die letzte Attacke der Ork-Kampagne erfolgt bei (10), die Menschen sollten aber keine große Gegenwehr mehr leisten. Mit der Eroberung des Dunklen Portals (11) ist auch die letzte Mission erfolgreich beendet – die Orks haben einmal mehr triumphiert! **(mk/la)**



12. Mission: Im Finale treffen Sie auf wahre Gegnermassen.

TAKTIK-TIPS: AH-64D LONGBOW



ALLE VÖGLEIN SIND SCHON DA



Natürlich ist Hubschrauberfliegen eine tolle Sache. Aber noch besser wird das Ganze, wenn man nicht so planlos durch die Gegend schraubt. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Gegner mit Strategie und Taktik beeindrucken können.

Der AH-64D Longbow ist ein hartes Stück Arbeit. Da haben Sie es gerade mal geschafft, die anspruchsvolle Steuerung zu erlernen, sind unheimlich stolz – und schwupps, wird Ihnen durch ein paar herannahende Raketen klargemacht, daß Fliegen und Überleben zwei unterschiedliche Dinge sind. Mit der freundlichen Genehmigung eines gewissen Stanglnators von Electronic Arts präsentieren wir die wichtigsten Passagen aus dem »Official Guide to Janes AH-64D Longbow«, dem amerikanischen Hintbook. Einige Punkte werden Ihnen aus dem Handbuch bekannt vorkommen. Dies läßt sich aber nicht vermeiden, wenn eine Übersicht der wichtigsten Strategien und Tips wirklich gut und vollständig sein soll. Guten Flug!



Im Vorspann sehen Sie bereits eine Vorzeige-Taktik: Hinter einem Hügel verstecken, blitzartig auftauchen und den Gegner mit Raketen und Geschützfeuer überraschen.

Allgemeine Flugtips

1 Vergessen Sie alles, was Sie je bei Jet-Simulationen gelernt haben. Ein Hubschrauber ist ein völlig anderes Gerät, und dementsprechend werden Sie mit der »Schnell drüberfliegen und alles plattmachen«-Taktik nicht sehr weit kommen.

2 Drehen Sie bei niedriger Geschwindigkeit niemals nach rechts. Ihr Flügelmann fliegt stets an Ihrer rechten Seite, und Sie möchten doch keine Kollision mit ihm riskieren?



Informieren Sie sich vor jedem Auftrag ganz genau, was Sie erwartet.

3 Passen Sie auf, daß Sie nicht zu einem verwöhnten Piloten werden. Anfänger sollten in den Realismus-Optionen von vornherein »fortgeschritten« oder »Experte« einstellen. Dadurch lernen Sie wesentlich schneller, mit dem AH-64 umzugehen.

4 Um eine abrupte Drehung zu vollführen, ziehen Sie hoch, senken Sie Ihr Kollektiv und drehen sich, während Sie die Nase des Hubschraubers nach unten halten.

5 Obwohl es aus taktischen Gründen sinnvoll und erforderlich ist, immer möglichst tief zu fliegen, sollten Sie von Zeit zu Zeit ruhig auf Höhen von 200 Fuß aufsteigen. Somit aktualisieren Sie Ihre FCR- und TSD-Anzeige.

6 Den Apache abzubremsen, ist nicht ganz unproblematisch. Der einfachste Weg ist, das Kollektiv auf 30 Prozent herunterzusetzen, die Nase hochzuziehen, und die Geschwindigkeit im Auge zu behalten. Wenn sie 15 Knoten oder niedriger erreicht hat, stabilisieren Sie den Helikopter, stellen das Kollektiv auf 70 oder 80 Prozent und drücken »H«, um in den Schwebezustand zu kommen.

Kameras und PNVS

1 Eine sehr gute Möglichkeit, Ihre Ziele visuell zu erfassen, bietet die Außenansicht. Im Schwebezustand drücken Sie »F7«, bis Sie das zu zerstörende Ziel gefunden haben. Dann wählen Sie wieder die Cockpitansicht und löschen das Objekt aus.

2 Manchmal passiert es, daß Sie einen Gegner sehen, der sich am Rande eines Hügels aufhält. Doch obwohl Sie ihn erkennen, können Sie ihn nicht zerstören. In so einem Fall drücken Sie »F11«, um die Situation aus der Sicht des Gegners zu betrachten. Wenn Sie aus dieser Perspektive Ihren eigenen Hubschrauber nicht sehen können, müssen Sie eine bessere Position einnehmen.

3 In Longbow gibt es einige Missionen, bei denen die Sichtverhältnisse sehr schlecht sind. Drücken Sie dann »P«, um das PNVS zu aktivieren. Auch wenn das Ergebnis auf den ersten Blick verwirrend aussehen mag, hilft es Ihnen doch ungemein bei der Orientierung.

4 Um einen guten Überblick über die aktuelle Situation zu erlangen, drücken Sie »Shift« und »F1«. Somit gelangen Sie in die Außenansicht.

Der Autopilot

1 Wenn Sie Longbow direkt unter Windows laufen lassen, funktioniert die Autopilot-Funktion unter Umständen nicht richtig.

2 Wenn Ihr Hubschrauber beschädigt ist, versuchen Sie mit dem Autopiloten zur Basis zu fliegen.

3 Zwischen den einzelnen Wegpunkten liegen weite Strecken, die Sie mit dem Autopiloten (Taste »a«) überbrücken können. In gegnerischem Gebiet sollten Sie jedoch die Autopilot-Geschwindigkeit drosseln, um nicht so leicht entdeckt zu werden.

4 Immer daran denken: Sie können sich nicht verstecken und gleichzeitig den Autopiloten benutzen, da dieser Ihre Höhe stets bei 100 Fuß hält.

5 Bestehen Sie darauf, den Autopiloten zu benutzen, wenn Sie von Gegnern umgeben sind? Dann aktivieren Sie die achtfache Zeitkompression. Dadurch erhöhen Sie Ihre Chancen, von den gegnerischen Geschossen nicht getroffen zu werden.

Der Co-Pilot

1 Wenn Sie keine Ziele sehen, aber Ihr Co-Pilot trotzdem einen Gegner meldet, bedeutet dies, daß er schlichtweg die bessere Sicht hat. Wahrscheinlich haben Sie in so einem Fall Ihr ASE oder TSD zu niedrig eingestellt.

2 Wenn er etwas beim Namen ruft, wie etwa »Helikopter, 3 Uhr« bedeutet dies, daß es sich hierbei um einen wirklich gefährlichen Gegner handelt. Diese Hilfe ist vor allem nützlich, wenn Sie ohne ASE fliegen. Alles, was Sie sonst über das ASE erfahren würden, teilt Ihnen auch Ihr Co-Pilot mit.

Ihr Flügelmann

1 Bei aktiviertem Zeitraffer kommt Ihr Flügelmann nicht so schnell hinterher. Achten Sie darauf, wenn Ihnen ein schwerer Kampf bevorsteht.

2 Für jeden Gegner hat er seine eigene Art, zu reagieren: Sein Geschütz setzt er gegen leichtgepanzerte Ziele ein, Raketen für mittelstark gepanzerte Objekte und Hellfires gegen schwerstgepanzerte oder weit entfernte Gegner. Stingers setzt Ihr Mitflieger gegen Luftziele ein.



16 Hellfires sind in der Simulation kein Problem – in der realen Welt wäre das zu teuer.

3 Ihr Flügelmann folgt Ihnen beharrlich, bis Sie angegriffen werden. In so einem Fall bricht er aus der Formation aus, um Sie zu verteidigen. Mit Druck auf die Tasten »Strg« und »5« rufen Sie ihn wieder zurück.

4 Er beherrscht den »Dog-Fight«, also den direkten Luftkampf. Er benutzt dabei Hellfires und Stingers. Ihr Flügelmann fliegt keine Bilderbuch-Manöver, aber er reagiert auf jede Aktion des Gegners und gibt sein Bestes, ihn vom Himmel zu holen.

5 In einigen Situationen brauchen Sie mehr Ausrüstung, als Ihr AH-64 tragen kann. Greifen Sie daher immer zuerst auf das Waffenarsenal Ihres Flügelmannes stets zurück. Ein guter Pilot bringt seinen Staffelkollegen zur Basis zurück – aber es ist nicht immer möglich, wirklich gut zu sein.

6 Bewaffnen Sie ihn mit Stingers. Dies erhöht seine Überlebenschance enorm.

7 Neben den Hellfires ist Ihr Flügelmann Ihr wichtigstes Werkzeug im Kampf. Im Vorspann sehen Sie zwei Hubschrauber hinter einem Hügel auftauchen und in grandioser Zusammenarbeit den Gegner in die Knie zwingen. Schauen Sie sich diese Vorgehensweise genau an, denn es ist ein sicherer Weg zum Erfolg.

8 Setzten Sie Ihren Mitstreiter gegen Panzer, unbewegliche Ziele und andere Objekte ein, an denen Sie nicht Ihre Hellfires verschwenden wollen. Ihr Flügelmann benutzt grundsätzlich den LOBL-Raketenstart-Modus.

9 Setzen Sie Ihren Flügelmann niemals auf gelandete Hubschrauber an. Das Risiko ist zu hoch, daß er bei so einer Aktion abgeschossen wird.



Ihr Flügelmann ist ein mächtiges Werkzeug im Kampf gegen Ihre Gegner. Passen Sie gut auf ihn auf.

PFZ – Feuerprioritäts-Zonen

1 Wenn Sie RF-Hellfires mit sich führen, sollten Sie es sich angewöhnen, stets die PFZs zu benutzen. Sie erleichtern das Anvisieren von gegnerischen Objekten erheblich. Außerdem können Sie sie einsetzen, um Ihrem Flügelmann Kampfgebiete zuzuteilen.

2 Wenn Sie zwei oder drei verschiedene Gebiete angreifen möchten, setzen Sie zunächst Ihre PFZs. Anschließend wählen Sie die erste PFZ, mit der Sie arbeiten möchten. Mit der Taste »Q« wechseln Sie zwischen den PFZs.

3 Wenn eine PFZ unwichtig geworden ist, löschen Sie sie, indem Sie mit dem Mauszeiger auf das PFZ Label gehen und beide Mausknöpfe gleichzeitig drücken. Alte PFZs verwirren Sie nur unnötig, insbesondere, wenn Sie zwischen ihnen wechseln.

4 Einige Gegner bewegen sich in eine PFZ, nachdem Sie geschaffen wurde. Diese Objekte erscheinen nicht auf der Ziel-Liste. Um sie hinzuzufügen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt und klicken mit dem linken Mausknopf auf das jeweilige Ziel-Symbol.

5 Vermeiden Sie es, unnötig viele und große PFZs zu schaffen. Übersichtlichkeit erspart Ihnen viel Zeit und Arbeit.

Wegpunkte

1 Ein guter Soldat informiert sich vor einem Einsatz stets, was ihn im gegnerischen Gebiet erwartet. Vor jeder Mission sollten Sie sich sämtliche verfügbaren Informationen zu Herzen nehmen. Es ist überaus wichtig zu wissen, wo AAAs, SAMs und Luftgegner gesichtet wurden.

2 Wenn Sie jemals verloren gehen sollten, schalten Sie die Navigationskarte mit »Alt« und »N« ein. Solange Sie Ihren Wegpunkt-Indikator auf Ihrem IHADSS lassen, sollten Sie nicht die Orientierung verlieren. Falls es aber dennoch passiert, wird Ihnen diese Methode weiterhelfen.

3 Weit entfernte Wegpunkte (15 Kilometer oder mehr) haben meistens SAMs oder gegnerische FARPs dazwischen. Halten Sie sich tief, und stoßen Sie kurz nach oben, um die SAMs zu identifizieren.

4 Sie müssen nicht immer einen zusätzlichen Wegpunkt schaffen, wenn Sie einen neuen benötigen. Wenn Sie bereits einen Wegpunkt gesetzt haben, ziehen Sie ihn zur Position des neuen Wegpunktes. So kann ein und derselbe Wegpunkt in einer Mission gleich mehrmals eingesetzt werden.

5 Wenn Sie sterben, werden alle hinzugefügten und bewegten Wegpunkte wieder gelöscht.

Zeitraffer

1 Ein kleiner Trick am Rande: Schmeißen Sie die Rotoren an, und aktivieren Sie anschließend den Zeitraffer. So verkürzen Sie die Zeit, um den Helikopter auf Höchstgeschwindigkeit zu bringen.

2 Ein eingeschalteter Zeitraffer macht es dem Gegner schwerer, Sie zu treffen. Der Grund ist, daß das Spiel alle paar Sekunden (Realzeit) überprüft, wo sich Ihr Hubschrauber in Bezug auf den Gegner befindet. Bei erhöhter Spielgeschwindigkeit ist die Anzahl der Checks pro Spiel-Sekunde niedriger als sonst. Aus diesem Grund sind Ihre eigenen Schüsse bei aktiviertem Zeitraffer auch wesentlich ungenauer.

Ihre Waffen

1 Longbow ist kein Action-Spiel, in dem Sie pausenlos auf den Feuerknöpfen hämmern müssen. Wenn Sie mit Ihrem Geschütz arbeiten, geben Sie kurze, circa fünf Sekunden lange Salven ab und machen anschließend eine Pause von etwa einer Sekunde. So verhindern Sie, daß sich Ihre Waffe überhitzt.

2 Halten Sie die Nase Ihres Hubschraubers immer etwas oben, wenn Sie Stingers und Hellfires benutzen. Ansonsten laufen Sie Gefahr, Ihre kostbaren Raketen im Erdboden zu versenken.

3 Sparen Sie Munition. Es ist peinlich, wenn Sie eines der Hauptziele erreicht haben und völlig ohne Waffen dastehen.

4 Wenn Sie Raketen benutzen, bleiben Sie möglichst unter 100 Knoten.

5 Benutzen Sie LOAL für Überraschungsangriffe mit Hellfires. LOBL hingegen ist für Angriffe geeignet, bei denen Sie nicht mit allzu starker Gegenwehr rechnen müssen.

6 Vergessen Sie nicht Ihre FARPs, wenn Sie keinen Treibstoff mehr haben oder in einer anderen, lebensbedrohlichen Situation sind. Die FARBs haben negativen Einfluß auf Ihre Punktzahl, aber manchmal ist Überleben wichtiger als Medaillen.

Geschütz

1 Benutzen Sie Ihr Geschütz gegen kleine Artillerie-Stellungen und Soldaten.

2 Achten Sie bei seitlichem Gleiten (Strafing) auf Ihr Tempo. Bei Geschwindigkeiten über 60 Knoten müssen Sie Einbußen in Ihrer Manövrierfähigkeit hinnehmen – und das kann sich ein guter Pilot niemals erlauben.

3 Wenn Sie sich eine Reihe von Zielen mit Ihrem Geschütz vornehmen, versuchen Sie, Ihre Ziele in einer durchgehenden Linie zu zerstören. Dadurch sparen Sie viel Zeit.

4 Alles, was Sie mit Raketen zerstören können, kann auch mit dem Geschütz zerlegt werden. Denken Sie daran, daß Munition wesentlich platzsparender als Raketen ist.

Womit zerstöre ich was?

1 Benutzen Sie Stingers nur gegen Luftziele.

2 Setzen Sie gegen ein Luftziel jeweils nur eine Stinger ein, und geben Sie Ihrem Gegner den Rest mit dem Geschütz.

3 Mit Hellfires können Sie bis zu zwei Kilometer entfernte Gegner treffen – die Treffergenauigkeit ist dabei allerdings nicht mehr allzu hoch. Tun Sie dies also nur,

wenn Sie keine Stingers mehr haben und Ihr Geschütz nicht mehr funktionstüchtig ist.

4 Gelandete Hubschrauber behandeln Sie wie alle anderen Bodenziele auch: Mit Hellfires oder Ihrem Bordgeschütz.

5 Verstärkte Bunker und Panzer sind mit dem Geschütz nur schwer zu zerstören, wenn Sie in den Realismus-Optionen »realistische Schäden« eingeschaltet haben. Greifen Sie in so einem Fall auf Raketen zurück, um Zeit zu sparen.

6 Artillerie ist leicht zu knacken. Setzen Sie Ihr Bordgeschütz ein, anstatt Raketen zu verschwenden. Je näher Sie Ihrem Gegner kommen, desto weniger Munition benötigen Sie.

Hellfires

1 Die meisten Missionen können wesentlich schneller zu Ende gebracht werden, wenn Sie und Ihr Flügelmann je 16 Hellfires dabei haben. In der wirklichen Welt würde es zuviel kosten, Hubschrauber derart luxuriös auszustatten – zum Glück gibt es Simulationen.

2 Die meisten Ziele können mit einer Hellfire zerstört werden. Nur Sonderfälle, wie zum Beispiel verstärkte Bunker, benötigen zwei Treffer.

3 Benutzen Sie nach Möglichkeit Radar-Hellfires. Ihre Reichweite beträgt bis zu 7,9 Kilometer, und Sie brauchen das gegnerische Objekt nicht weiter im Auge zu behalten.

4 Bei der Benutzung von Laser-Hellfires können Sie Ihr anvisiertes Ziel nicht wechseln, bis das Ziel oder Ihre Rakete zerstört ist.

5 LOBL ist nur dann nötig, wenn Sie absolut sicher gehen möchten, ein bestimmtes Ziel zu treffen. Allerdings sind Sie dabei an den Valid Lock gebunden. Der Vorteil von LOAL ist, daß Sie hier ohne Sperre schießen können.

Hellfires im LOAL-Modus

1 Wenn Sie vorhaben, aus einem Versteck heraus einen Überraschungsangriff zu starten, sollten Sie vorher LOAL aktivieren und die gültige LOS Höhe checken (die Mindesthöhe, die Sie benötigen, um eine Freigabe für die Hellfires zu bekommen).

Um dies zu tun, steigen Sie auf, bis Ihre LOAL-Anzeige stabil wird. Nun wissen Sie, welche Höhe Sie für Ihren Angriff erreichen müssen. Zählen Sie nun, wieviel Sekunden Sie benötigen, um diese Höhe vom Schwebezustand aus zu erreichen, nachdem Sie Ihre Rakete abgefeuert haben.

2 Wenn Sie Hellfires im LOAL-Modus benutzen, sollten Sie schlagartig auftauchen, wenn Ihr Raketen-Zähler (markiertes TOF im IHADSS Display) acht oder zehn Sekunden erreicht. Dies erlaubt Ihnen, eine gültige LOS (line of sight) zu bekommen, bevor der Zähler null erreicht hat.



Die Nachtsicht sieht seltsam aus, ist aber für jeden Piloten unentbehrlich.

Radar- und Infrarot-Jamming

Zu Ihren ärgsten Widersachern gehören auf jeden Fall die gegnerischen Radarstationen. Als Gegenwehr verfügen Sie über die Möglichkeit, mit störenden Signalen Ihre Infrarot- und Radarsignatur zu verwischen. Die folgende Tabelle zeigt an, wie stark diese Fähigkeiten bei den verschiedenen Hubschrauber- und Flugzeugtypen ausgebaut sind. Die Angaben sind jeweils in Prozent.

Hubschrauber	Infrarot	Radar
AH-64 A/ D	47	30
UH-60	47	0
OH-58	47	0
CH-47	0	0
MH-53	63	78
Mi-28	30	0
Mi-24	30	0
Ka-50	30	0
Flugzeugtyp	**Infrarot**	**Radar**
A-10A	0	35
C-130	0	35
Su-25	0	0

Tarnung vor dem Gegner

Wenn Sie vermeiden möchten, entdeckt zu werden, müssen Sie sich vor allem vor den Radarstationen in acht nehmen. Die Reichweite der einzelnen Radarsysteme schwankt zwischen vier (ZSU-23-4) und 170 (Patriot) Kilometern (siehe Tabelle). Denken Sie aber daran, daß es selbst für ein Patriot-System schwierig ist, die Position eines Objektes bei Entfernungen von 150 Kilometern exakt festzustellen.

Den besten Schutz vor dem Radar stellen allerdings Hügel und Berge da, denn kein Radar ist in der Lage, durch Erde und Gestein zu sehen. Die dritte Möglichkeit, nicht entdeckt zu werden, besteht im langsamen Tiefflug. Auch hier schwanken die Fähigkeiten der einzelnen Systeme, so ist das Patriot zum Beispiel nicht in der Lage, Objekte zu erkennen, die niedriger als 300 Meter fliegen. Im Gegensatz dazu nimmt das 2S6-System auch noch Objekte in 20 Metern Höhe wahr. Sollte es dann doch so weit gekommen sein, daß Sie entdeckt wurden – keine Panik. Die meisten Systeme brauchen ein paar Sekunden, um auf Ihren Hubschrauber zu reagieren. Diese Zeit liegt je nach System bei fünf bis 20 Sekunden.

Die Radarsysteme im Überblick

System	Max. Entfernung (km)	Max. Höhe (m)	Reaktionszeit in Sek.
2S6	13	15	5
Bar Lock	150	300	-
Dog Ear	35	200	-
Long Track	150	300	-
Patriot Radar	170	200	9
SA-8	15	125	8
SA-11	70	100	12
SA-13	12	50	6
SA-15	25	60	6
Skyguard	20	125	10
Snow Drift	100	200	-
Spoon Rest	150	300	-
Straight Flush	28	270	-
ZSU-23-4	4	50	-

Terrain

1 Grundsätzlich gilt: Ein guter Pilot fliegt immer so tief wie irgend möglich. 50 Fuß ist eine ideale Höhe, um zu überleben, auch wenn es nicht leicht ist, diese Höhe zu halten. Üben Sie immer und immer wieder, bis Sie es meistern, unbeschadet voranzukommen. Und wenn Sie das geschafft haben, probieren Sie das Gleiche noch einmal mit 30 Fuß Höhe – Sie werden später noch feststellen, wie nützlich es ist, ein trainierter Tiefflieger zu sein.

2 Sie können sich nicht hinter Gebäuden verstecken.

3 Wenn Sie wissen, daß Sie etwas hinter einem Hügel erwartet, umfliegen Sie ihn am besten. So vermeiden Sie es, unnötig hoch zu fliegen.

4 Wenn Ihre Hauptziele auf flachem Grund liegen, aber hinter einer Berglandschaft plaziert sind, halten Sie Ausschau nach einer Canyon-Passage, durch die Sie ungesehen hineinschlüpfen können.

Kampf gegen Hubschrauber

1 Sie können den gegnerischen Helikopter von SAM-bestückten FARPs weglocken, indem Sie aufsteigen.

2 Die gegnerischen Helikopterpiloten sind gut trainiert und werden ständig versuchen, Ihnen auszuweichen. So kann es passieren, daß Sie ihn selbst mit einem nahezu perfekt plazierten Treffer verfehlen. In so einem Fall: Nicht ärgern, sondern weiter versuchen.

3 Wenn Sie es nur mit einem Helikopter zu tun haben, hängen Sie sich hinten dran, und er wird nicht auf Sie schießen. Ausweichen hat für ihn in diesem Fall höchste Priorität.

4 Gegnerische Helikopter können nicht nach hinten sehen. Sie können sich also vorsichtig von hinten anschleichen.

5 Wenn Sie eben noch einen Hubschrauber gesehen haben, der plötzlich verschwunden ist, stehen die Chancen gut, daß er sich direkt über Ihnen befindet.

Er wird wahrscheinlich nicht auf Sie schießen, aber zumindest über Ihnen bleiben. Fliegen Sie schlagartig nach hinten und dann nach oben, um ihn mit Ihrem Geschütz vom Himmel zu holen.

6 Gegnerische Hubschrauber haben eine Vorliebe, sich hinter Sie zu hängen. Überprüfen Sie also von Zeit zu Zeit, ob Ihnen der Gegner im Nacken hängt.

7 Mi-42 Hind und Mi-28 Havoc (beides gegnerische Hubschrauber) sind fliegende Festungen. So brauchen Sie auch meistens zwei Stingers, um sie zu zerstören. Da Stingers jedoch äußert wertvoll und daher knapp sind, sollten Sie nach einem Stinger-Angriff den Rest mit der Bordkanone erledigen.

Kampf gegen Jets

1 In den Missionen, in denen Flugzeuge vorkommen, sollten Sie des öfteren in den Schwebeflug übergehen. Natürlich sind Sie dadurch leichter zu treffen, haben aber auch eine höhere Zielgenauigkeit. Insbesondere das Schweben neben einem FARP ist empfehlenswert. Sobald Sie in Schwierigkeiten geraten, können Sie immer landen und Ihre Reserven aufladen. Außerdem werden Sie von Avenger SAMs und Patriot-Raketen unterstützt.

2 Su-25 Frogfoots erwecken oft den Eindruck, zu fliehen, nachdem sie Ihren Hubschrauber angegriffen haben. Dies ist aber nur selten der Fall: Meistens fliegen Sie einfach nur einen Bogen, um Sie dann mit einem weiteren Angriff zu überraschen.



Die Su-25 Frogfoots versuchen oft mehrere Anläufe, um Ihren Hubschrauber zur Strecke zu bringen.

3 Frogfoots sind schnell, und daher schwer zu treffen. Am besten stehen Ihre Chancen, wenn Sie sie mit Stingers angreifen.

4 In Luftziel-Missionen aktivieren Sie das Bodenradar, um nach SAMs zu checken. Dann gehen Sie zurück in den Air-Mode, um mit den Gegnern in der Luft abzurechnen. Sie wollen doch nicht von einer SAM Missile überrascht werden?

5 Wenn Flugzeuge keine Munition mehr an Bord haben, kehren sie wieder zu Ihrem Landeplatz zurück. Sollte ein gegnerisches Flugzeug also den Rückweg antreten, brauchen Sie sich keine großen Sorgen machen, noch ernsthaft angegriffen zu werden.

Kampf gegen Bodenziele

1 Vor jeder Grenze sollten Sie anhalten und nach oben vorschießen. Die gegnerischen SAMs werden Sie nicht angreifen, solange Sie auf Ihrem Terrain sind – aber Sie sehen dafür um so deutlicher, was Sie erwartet.

2 Wann auch immer Sie Ihre Hauptziele erreichen, sollten Sie zunächst die herumliegenden AAA und SAM Anlagen ausschalten. Dies erhöht Ihre Überlebenschancen und läßt Sie näher an Ihr Ziel herankommen. Wenn Sie nah genug am Gegner sind, können Sie wie üblich Ihre Bordkanone anstatt kostbarer Hellfires einsetzen.

3 Alle SAMs der SA-Serie haben eine Achillesferse: Wenn Sie es schaffen, sich in Schußweite heranzuschleichen, ohne entdeckt zu werden, können Sie Ihr Bordgeschütz sorglos einsetzen. Der Grund liegt darin, daß Sie nur ab einer gewissen Entfernung (Mindestentfernung schwankt zwischen einem und drei Kilometern) präzise erfaßt werden können. Bei dieser Taktik sollten Sie sich die tarnende Eigenschaft der Berge und Hügel zunutze machen.

4 Wenn Sie von einer SAM erfaßt wurden, können Sie sich oftmals retten, indem Sie auf eine sehr niedrige Höhe runtergehen.



Die 2S6 Flak – ein Gegner, vor dem Sie sich in acht nehmen müssen.

5 Rufen Sie keine Luftunterstützung, um 2S6s fertigzumachen. Die A-10s werden keine große Chancen haben und schon nach kurzer Zeit von der Bildfläche verschwunden sein.

6 Im Kampf gegen 2S6s ist es lebenswichtig, unentdeckt zu bleiben. Diese Geräte haben eine große Reichweite. Um sie zu zerstören, tarnen Sie sich mit Hilfe des Terrains, und nähern Sie sich im Tiefflug. Sobald Sie in Reichweite sind, fliegen Sie hoch und greifen mit Hellfires an. Es wird etwa zwanzig Sekunden dauern, bis das System auf Ihre Präsenz reagiert – diese Zeit dürfte reichen. Werden Sie jedoch früher entdeckt, hilft nur noch beten.

7 Wenn Sie eine SAM-Anlage angreifen und eine Rakete auf Sie abgefeuert wird – keine Panik. Wenn Sie es schaffen, die Anlage rechtzeitig zu zerstören, brauchen Sie sich auch nicht mehr vor der Rakete zu fürchten.

8 Nehmen Sie sich zunächst die Radaranlagen vor. Einige Raketen sind vom Radar abhängig.

SAM & AAA-Stellungen auflösen

Verschiedene Raketen erfordern unterschiedliche Ortungs-Systeme. Ein Beispiel: Die funkgesteuerte Rakete SA-6 benötigt zwei Radar-Typen. Der Search-Radar stellt den Eindringling fest, der Tracking-Radar verfolgt seine Position, bis er von der abgeschickten Rakete zerstört wurde. Systeme wie die Infrarot-geleitete SA-14 benötigen hingegen nur einen Soldaten, der das zu zerstörende Objekt sieht. Wenn Sie erst einmal wissen, wie die verschiedenen Systeme arbeiten, vergrößert das Ihre Überlebenschancen ganz erheblich.

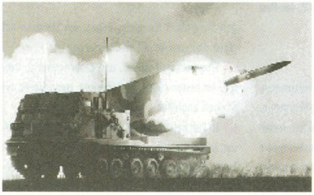
Funkgesteuerte SAM Systeme

2S6 (SA-19)	Search/Tracking-Radar auf Raketenwerfer
SA-6	Long Track oder Snow Drift Search Radar, Straight Flush Tracking Radar
SA-8	Search/Tracking Radar auf Raketenwerfer
SA-11	Snow Drift Search Radar, Tracking Radar auf Raketenwerfer
SA-15	Search/Tracking Radar auf Raketenwerfer (mobil)
Patriot	Patriot Search/Tracking Radar
Skyguard (AIM-7F)	Skyguard Search/Tracking Radar (mobil)

Bevor eine funkgesteuerte Rakete Ihren Hubschrauber erreicht, müssen folgende Schritte erst absolviert worden sein:

1 Ein Search-Radar muß Sie entdecken und Ihre Position an einen Tracking-Radar weiterleiten.

2 Der Tracking-Radar muß Ihre Position im Auge behalten und an die Abschußstation weiterleiten.



Der Raketenwerfer MLRS wird international eingesetzt.

3 Die Rakete muß abgefeuert werden.

4 Der Tracking-Radar hält die Position Ihres Hubschraubers und der Rakete im Auge, um Sie beide zueinander zu führen (ist das nicht romantisch?).

Die meisten SAM-Systeme im Spiel feuern funkgesteuerte Raketen ab. Zerstören Sie die Radarstation(en), und Sie haben nichts mehr zu befürchten.

IR-Geleitete SAM Systeme

FIM-92C	Kein Radar
SA-7	Kein Radar
SA-9	Dog Ear Search Radar
SA-13	Dog Ear Search Radar, Tracking Radar auf Fahrzeug
SA-14	Kein Radar

Infrarot-Raketen sind ein ganz besonderes Übel. Sie orientieren sich an der Hitze-Signatur ihres Ziels. IR-Raketen-Systeme brauchen eventuell einen Radar, um zu wissen, daß Sie da sind, aber ihren Weg finden sie von allein. Somit fliegen diese Raketen auch dann weiter, wenn Sie die dazugehörige Radarstation zerstören. Die beste Taktik liegt also darin, einfach nicht gesehen zu werden.

Kanonen

Skyguard	Skyguard Radar Fahrzeug
2S6	Search/Tracking Radar auf Fahrzeug
ZSU-23-4	Tracking Radar auf Fahrzeug, Dog Ear Search Radar
ZPU-4	Kein Radar
LAV-300 AAA	Kein Radar

Kanonen benötigen keinen Radar, um Sie vom Himmel zu holen. Sie greifen aber oft auf die Unterstützung von Radarsystemen zurück, um ihre Treffsicherheit zu erhöhen. Insbesondere bei schlechten Sichtverhältnissen profitieren die Kanonen von dieser Hilfe. Selbst bei Nacht gibt es also keinen Grund für Sie, den Kanonen respektlos gegenüberzutreten.

Tips zu den Kampagnen

1 Die ersten vier Missionen dienen lediglich zur Übung. Die härtesten Missionen sind Nummer 5 bis Nummer 18.

2 Die meisten Gefechte in den Kampagnen können auf Distanz gewonnen werden. Sie müssen Ihrem Gegner nicht erst in die Augen sehen können, bevor Sie ihn zerstören.

3 In den Anfangsmissionen treffen Sie oft auf Soldaten, die Schulter-SAMs bei sich tragen, um ein Hauptziel zu beschützen. Wechseln Sie in so einem Fall besser in den TADS, da TSD sie nicht orten kann.

4 Sie haben die Auswahl zwischen dem A-Modell oder dem neuen D-Modell Apache. Das A-Modell macht Ihnen den Sieg etwas schwerer, da Ihnen weniger Systeme und Waffen zur Verfügung stehen.

5 Die letzten zwei Missionen müssen nicht unbedingt gewonnen werden. Theoretisch hat Ihre Seite den Sieg bereits in der Tasche. Doch ein guter Pilot kämpft selbstverständlich auch die letzten beiden Aufträge siegreich durch.

6 Wenn Sie eine der Filmsequenzen verpassen, können Sie diese nachträglich im Film-Raum anschauen, indem Sie das »New Scrapbook« benutzen.

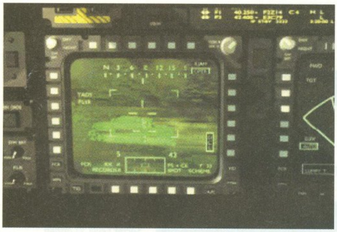
Historical Tips

1 Obwohl der AH-64D Longbow in den Golf- und Panama-Kampagnen noch nicht verfügbar war, können Sie ihn trotzdem benutzen.

2 In Panama sehen Sie an den Küsten manchmal Stellen, die wie Erdboden aussehen, sich aber wie Wasser verhalten: Sümpfe. Um sicherzustellen, was für ein Gelände es jeweils ist, schießen Sie darauf. Wenn daraufhin Staubwolken erscheinen, handelt es sich um Erdboden. Sehen Sie hingegen blaue Spritzer, handelt es sich um Wasser.

3 Die Wüstenmissionen eigenen sich hervorragend, um das Zusammenspiel mit Ihrem Flügelmann zu üben. Denken Sie aber daran, daß Ihnen nicht alle Gefahren auf der Briefing-Map gezeigt werden. Wie im richtigen Krieg erfahren auch Sie nicht 100% korrekte Informationen über die Feindaufstellungen.

4 In der Mission »Desert Storm« können Sie es sich ruhig erlauben, etwas schneller und höher zu fliegen



Panzer sollten Sie sich selbst vornehmen und nicht Ihrem Flügelmann den Job übergeben.

als sonst. Das Gelände ist flach, so daß Sie alle herannahenden Gefahren schon von weitem sehen.

Wenn Sie beschädigt sind

❶ Wenn Ihr Heck-Rotor beschädigt ist und Sie keine wichtigen Ziele haben, versuchen Sie zu landen. Anschließend lassen Sie Ihren Flügelmann die restlichen Ziele angreifen.

❷ Wenn Ihre Maschinen den Geist aufgeben oder Ihr Rotor beginnt, ein seltsames, hämmerndes Geräusch zu machen, reduzieren Sie Ihre Vorwärtsgeschwindigkeit, steigern Ihre Höhe und versuchen, zum nächsten FARP zu autorotieren (gleiten ohne Maschinenkraft).

❸ Wenn Sie wirklich beschädigt sind, benutzen Sie den Autopiloten, um zur Basis zurückzukehren. Solange eine Maschine läuft, können Sie es schaffen.

❹ Wenn Sie beschädigt und gelandet sind und wieder aufsteigen möchten, drücken Sie »R«, um den Rotor neu einzuschalten. Mit einer defekten Maschine kann dies sehr, sehr lange dauern. Benutzen Sie in solchen Fällen einfach den Zeitraffer.

Tips zum Punktemachen

Der beste Weg ist, die Punktzahl durch Können aufzustocken. Beachten Sie dabei folgende Ratschläge:

❶ Die Realismus-Optionen sind auf »einfach« gesetzt. Ein schneller Weg, Ihre Punktzahl zu erhöhen, ist diese Option auf »fortgeschritten« oder »Experte« zu setzen.

❷ Ihnen werden 5 000 Punkte abgezogen, wenn Sie Ihren Flügelmann abschießen – also Vorsicht!

❸ Wenn Sie Luft- oder Bodenunterstützung anfordern, bekommen Sie für die dadurch zerstörten Ziele keine Punkte.

❹ Ihre Punktzahl wird durch die Anzahl geteilt, wie oft Sie die FARPs benutzt haben, um aufzutanken und neue Bewaffnung zu holen.

❺ Mogeln Sie sich niemals mit »unverwundbar« oder »unbegrenzte Munition« durch, wenn Sie wirklich Punkte machen möchten. **(mk)**

Zum Abschuß freigegeben

Gegnerisches Objekt	Punktzahl	Gegnerisches Objekt	Punktzahl
Hubschrauber		ZSU-23-4	150
Ka-50	300	SA-6	100
Mi-28	300	SA-11	100
Mi-24	300	SA-11 Comm. Post	200
Flugzeuge		Skyg. Launcher	100
Su-25	500	Skyguard Gun	150
Radar		ZPU-4	150
Dog Ear	200	**Panzer**	
Bar Lock	200	T-72M	150
Spoon Rest	200	T-80U	150
Long Track	200	**APCs/ IFVs**	
Straight Flush	200	BMP-2	100
Snow Drift	200	BMP-3	100
Skyguard Radar	200	BRDM-2	100
Artillerie		BTR-80	100
BM-25	150	LAV-300	100
SCUD-C	200	**Lastwagen**	
SO-122	150	Truck	50
SAMS/ AAA		URL Jeep	50
2S6	250	Fuel Truck	50
LAV-300 AAA	15	**Infantrie**	
SA-8	250	Soldier	40
SA-9	200	**Gebäude**	
SA-13	200	Bunker	150
SA-15	250	POW Tower	150

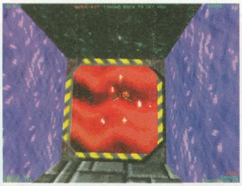
SECRET LEVELS: DESCENT 2

FOLLOW ME!



Die 24 Levels von »Descent 2« reichen eigentlich aus, um den Durchschnittsspieler für ein paar Stunden zu beschäftigen. Doch wenn der letzte Level geschafft ist, beginnt die Suche nach den Geheimnissen.

Insgesamt gibt es sechs Secret Levels im Spiel. Erreicht werden diese über die zehn versteckten Zugänge. Wir zeigen Ihnen, wo Sie suchen müssen, um die Eingänge sichtbar zu machen. Bei Secret Levels, zu denen es mehrere Zugänge gibt, haben wir uns auf den jeweils ersten konzentriert. Die Alternative beschreiben wir natürlich auch, Karten gibt es dazu aber nicht. Viel Glück!

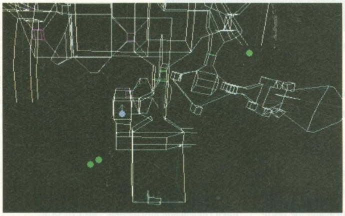


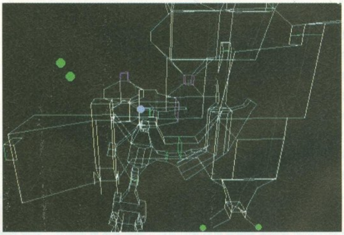
Mine 3: Der Eingang.

Secret Level 1

Der Eingang

Mine 3: Lassen Sie sich vom Guide-Bot zum blauen Schlüssel und anschließend zur blauen Tür leiten. Fliegen Sie immer geradeaus, bis Sie in einen Raum vor einer Energie-verriegelten Tür stehen. Rechts davon ist eine weitere Tür, durch die Sie hindurch müssen. Gleiten Sie langsam geradeaus, bis rechts von Ihnen zwei leuchtende Symbole an der Wand sind. An dieser Stelle fliegen Sie nach oben in eine kleine Nische. Drehen Sie sich nach rechts, und schießen Sie gegen die Wand. Schon öffnet sich der Eingang zu Secret Level 1.





Secret Level 1, Zugang in Mine 3.

Mine 4: Kämpfen Sie sich zum Raum mit dem Endgegner vor. In der Decke befindet sich ein Loch, durch das Sie auftauchen. Schießen Sie nun gegen die Wand, um den Eingang zum ersten Secret Level zu öffnen.

Das erwartet Sie

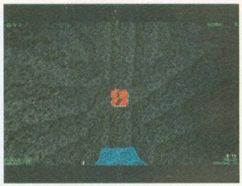
Ihre Aufgabe: Dieser Level ist ziemlich knifflig. Viele Gänge und Türen lassen sich nur von einer Richtung durchqueren. Außerdem gibt es viele Schalter, die betätigt werden müssen, um den Weg freizugeben.

Ihre Gegner: Grizzly, Bluefly.

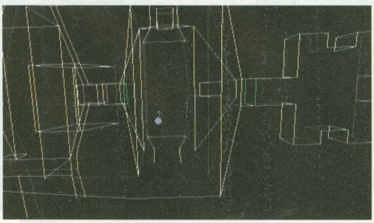
Secret Level 2

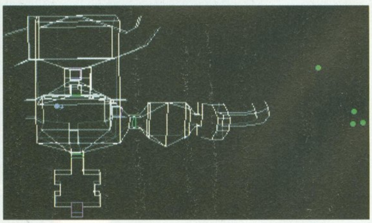
Der Eingang

Mine 5: Fliegen Sie geradeaus durch die Tür und über den ersten Schacht, in dem sich der Guide-Bot befindet. Drehen Sie sich rechts zur Tür, gleiten Sie den Schacht ganz hinunter. Schießen Sie nun gegen die Wand, um den Eingang zu Secret Level 2 zu öffnen.

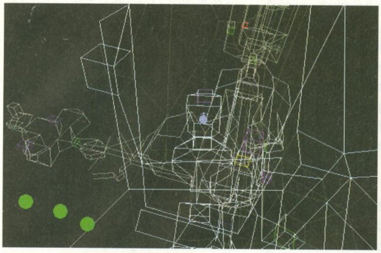


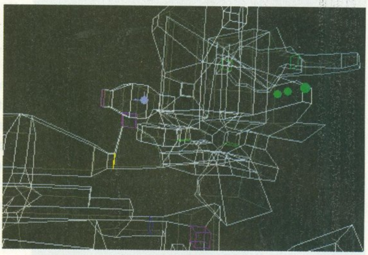
Mine 5: Der Eingang.



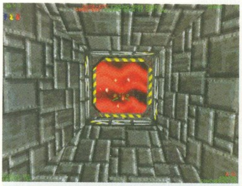


Secret Level 2, Zugang in Mine 5.

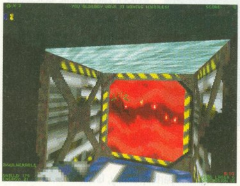




Secret Level 3, Zugang in Mine 12.



Mine 12: Der Eingang.



Mine 14: Der Eingang.

Mine 8: Stellen Sie sich am Ende des Levels vor den Minen-Ausgang, und drehen Sie sich um 180 Grad. Fliegen Sie ein Stück geradeaus, und nehmen Sie die erste Abzweigung nach links. Am Ende des Ganges ballern Sie auf die obere Wand und geben geradeaus Gas bis zu einer kleinen Nische. Dort schießen Sie gegen die links liegende Wand – schon öffnet sich der versteckte Level-Eingang.

Das erwartet Sie

Ihre Aufgabe: Erst die gute Nachricht. Im ganzen Level gibt es nur zwei Schalter und keine bösen Tricks. Und nun die schlechte: Leider ist hier alles über und über von Salamandern besetzt. Doch ein bißchen Herausforderung kann ja nicht schaden. Viel Spaß!

Ihre Gegner: (sehr viele) Salamander, Kamikaze.

Secret Level 3

Der Eingang

Mine 12: Lassen Sie sich vom Guide-Bot zum roten Schlüssel führen. Fliegen Sie anschließend durch die Tür in den Schacht nach oben. Nach zwei weiteren Türen gelangen Sie in eine große Halle. In der Decke des Raumes befindet sich ein Loch, durch das Sie in einen kleinen Raum kommen. Schießen Sie dort gegen die Decke, um den Eingang zu Secret Level 3 zu öffnen.

Das erwartet Sie

In diesem Level sind die Roboter gerade dabei, eine neue Energiequelle aufzubauen – das wissen Sie natürlich zu verhindern, indem Sie den Reaktor finden und sofort zerstören.

Ihre Gegner: Kamikaze, Brood Spider.

Secret Level 4

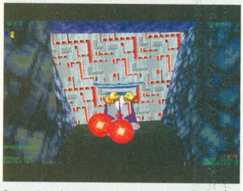
Der Eingang

Mine 14: Der gelbe Schlüssel ist wichtig. Gehen Sie durch die blaue Tür, fliegen Sie aber nicht nach unten, sondern schießen Sie gegen die Seitenwände – schon öffnet sich der Eingang zu einem kleinen Raum. Ballern Sie wieder gegen die Seitenwände, um den Eingang zu Secret Level 4 zu öffnen.

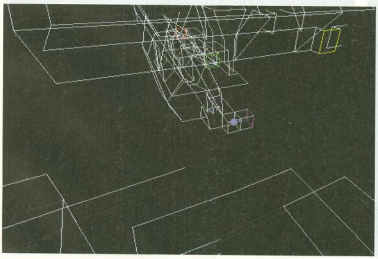
Das erwartet Sie

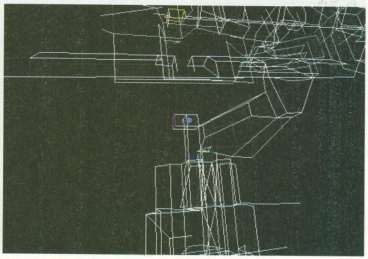
Sie müssen unter allen Umständen die zwei Geiseln retten. Um zu ihnen zu gelangen, muß aber vorher der Reaktor zerstört werden. Eine heikle Aufgabe, die Sie unter starkem Zeitdruck zu bewältigen haben.

Ihre Gegner: Alien mines, Zeitdruck.

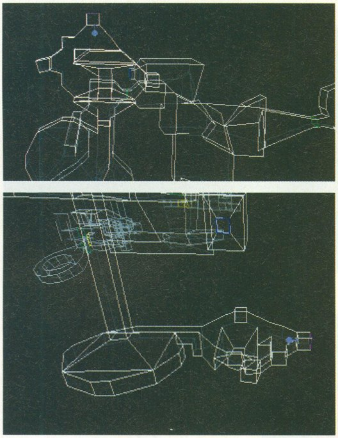


Secret Level 4: Retten Sie unter allen Umständen die beiden Geiseln.

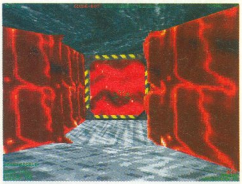




Secret Level 4, Zugang in Mine 14.



Secret Level 5, Zugang in Mine 17.



Mine 17: Der Eingang.

Secret Level 5

Der Eingang

Mine 17: Der Guide-Bot führt Sie zum gelben Schlüssel. Hinter diesem läuft ein Schacht nach unten. Fliegen Sie ihn entlang, um schließlich in eine runde Halle zu gelangen. Die Halle hat einen Ausgang, den Sie auch benutzen. Sie kommen in einen weiteren Raum. Es geht geradeaus weiter. Schießen Sie auf die Wand, um eine Geheimtür zu öffnen. Dahinter ist der Eingang, der Sie zu Secret Level 5 führt.

Mine 20: Fliegen Sie in den Raum, wo sich der Endgegner befindet, und dort in den Schacht eine Etage höher. Sie sehen an den Seitenwänden zwei braune Befestigungen. Schießen Sie auf beide. Hinter einer ist der Eingang zum Secret Level versteckt.

Das erwartet Sie

Die Aliens haben einen Schutzschild um den Reaktor gebaut. Finden Sie heraus, wie Sie diesen abschalten und den Reaktor zerstören können.

Ihre Gegner: Spartan, Grizzly, Gnat.

Secret Level 6

Der Eingang

Mine 21: Lassen Sie sich vom Guide-Bot zur blauen Schlüsselkarte führen. In diesem Raum befindet sich eine Säule mit einer Schalttafel, die Sie zerstören müssen. Gleiten Sie nun zurück, bis Sie in den großen Raum gelangen, in dessen Mitte eine Art Becken ohne Wasser ist. Fliegen Sie nun so weit nach oben wie möglich. Sie befinden sich in einem großen Raum mit einer verschlossenen Gittertür. Achtung: Es gibt zwei Räume dieser Art – nur einer ist der Richtige. Stellen Sie sich vor die Tür, drehen Sie sich um 180 Grad, und schießen Sie auf die grüne Wand. Ein Eingang öffnet sich. Fliegen Sie ihn bis zum Ende entlang. Schießen Sie auf die Seitenwände, um somit den Eingang zu Secret Level 6 zu öffnen.

Mine 24: Der gelbe Schlüssel muß gefunden werden. In dem großen Raum, in dem Sie sich nun befinden, gibt es zwei geheime Kammern. Um sie zu öffnen, fliegen Sie ganz nach unten unter die große Säule. An ihrer Unterseite befindet sich eine Schalttafel, die Sie zerschießen. Nun geht es in die beiden Kammern. In einer befindet sich der Zugang zum Secret Level.

Das erwartet Sie

Au weia! Die Aliens haben in diesem Level insgesamt vierzehn Reaktoren aufgebaut, die Sie alle zerstören müssen. Und vergessen Sie nicht, rechtzeitig zu verschwinden.

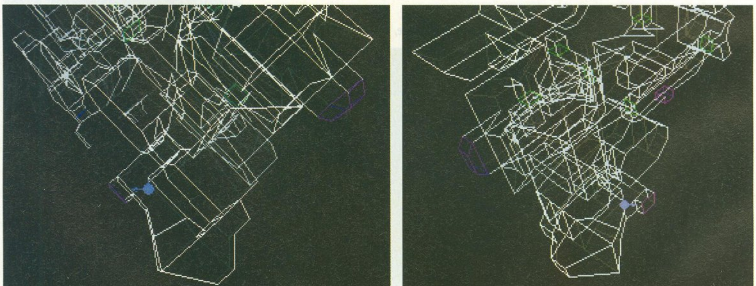
Ihr Gegner: Zeitdruck. **(mk)**



Mine 21: Der Eingang.



Secret Level 6: 14 Reaktoren müssen zerstört werden.



Secret Level 6, Zugang in Mine 21.

Klein & fein

Virtua Fighter

Haben Sie Lust, einmal den Endgegner Dural zu spielen? Philipp Schornberg hat uns verraten, wie es gemacht wird: Drücken Sie im Titelbildschirm den Joystick 17 mal nach oben. Möchten Sie hingegen gegen Dural kämpfen, ohne vorher die anderen Charaktere zu besiegen, drücken Sie im »Player Select«-Menü: unten, oben, rechts und anschließend links und Block gleichzeitig.

Klingon!

Michael Pfliegl hat uns in aller Kürze die Lösung zum Klingonen-Abenteuer geschickt. Der einzige Lösungsweg sieht wie folgt aus:

Auf Ihrem Heimatplaneten

1. Gowrons Geschenke: Klicken Sie direkt auf die Geschenke.
2. Der Streit zwischen Mutter und Volk: Abwarten.
3. Die Speise für den Vater holen: Wählen Sie rechts unten die Schüssel mit der roten Füllung.
4. Killerprobe: Abwarten.
5. Dem Vater die letzte Ehre erweisen: Schauen Sie sich seine Augen an.
6. Blutschwur: Klicken Sie auf Gowrons Messer.
7. River of blood: Ziehen Sie die Maus auf die Feuerstelle zwischen den Klingonen.
8. Entscheidung: Wählen Sie Gowrons linke Hand.

An Bord der »Bird of Prey«

9. Gowrons Befehl: Ignorieren.
10. Station wählen: Klicken Sie auf den grauhaarigen Klingonen.



Nein, keine Angst, liebe Klingonen. Wenn Sie unsere Tips zu »Klingon!« lesen, ist das nicht unehrenhaft.

11. Das Würfelspiel: Achten Sie auf die hellere Kugel, und suchen Sie die linke Hand des Mitspielers.
12. Beim Essen: Gehen Sie auf das Gesicht des Klingonen.

In der Bar

13. Bei der Musikerin: Entweder Stuhl oder Glas wählen.
14. An der Bar: Klicken Sie auf das blaue Glas.

Wieder im »Bird of Prey«

15. Konsole bedienen: Wählen Sie das linke untere Feld und das linke der beiden oberen Felder auf der rechten Seite (kompliziert, gell?).

Zurück in der Bar

16. Der Verräter: Wählen Sie den linken der drei Klingonen.

Und wieder im »Bird of Prey«

17. Die Sprengladung entschärfen: Der Code ist einmal grün, dreimal blau und einmal gelb.

Zurück auf Ihrem Heimatplaneten

18. Der Verräter in der Familie: Entscheiden Sie sich für Qua'lon, den Bruder Ihres Vaters (der zweite von links).
19. Das Blutgericht: Nehmen Sie dieselbe Waffe wie Qua'lon.

Die Fugger 2

So mancher Fugger hat bereits sorgenvoll den Adelstitel an den Haken gehängt. Marcus Quast konnte dem nicht tatenlos zusehen und schickte uns ein paar nützliche Tips.

9.999.999 Taler

1. Starten Sie ein neues Spiel.
2. Speichern Sie den Spielstand ab.
3. Laden Sie den Spielstand (game0.dat = Spielstand 1, game1.dat = Spielstand 2 etc.) mit einem Hex-Editor.
4. Gehen Sie in die Zeile 00009E10. Suchen Sie nach der Eintragung EE020000, und setzen Sie stattdessen 7F9698 ein.
5. Speichern Sie den Spielstand ab, und freuen Sie sich auf reiche Zeiten.

Im Jahr 1537 starten

1. Beginnen Sie ein neues Spiel, und laden Sie den gespeicherten Spielstand wie gehabt mit einem Hex-Editor.
2. Gehen Sie in die Zeile 00012C10. Suchen Sie nach der Eintragung 4006A0, und setzten Sie dafür 0106A0 ein.
3. Spielstand abspeichern, Spiel neu starten.

Albion

Patrick Hantke hat uns einen Tip geschickt, mit dem auch verschwendungssüchtige Abenteurer wieder zu Geld kommen. Gehen Sie auf den Iskai-Planeten zur Heilerin. Sprechen Sie sie an, und beenden Sie das Gespräch wieder. Sie erhalten einen blauen Heiltrank, den Sie verkaufen können. Dieses Spielchen läßt sich endlos wiederholen, bis Sie in Geld schwimmen.



Geld, Geld, Geld. Gibt es für moderne Helden denn nichts anderes mehr? Bei »Albion« darf gescheffelt werden.

Elisabeth 1.

Und wieder geht es um Geld. Oliver Huels hat einen kleinen Trick entdeckt, der dem Königreich zu Wohlstand verhilft. Zunächst einmal kaufen Sie zwei Piratenschiffe. Diese rüsten Sie aus und begeben sich auf Kaperfahrt. Plündern Sie nun ein Schiff, und transferieren Sie eine Ware (Edelsteine sind besonders empfehlenswert) auf Ihren Kutter. Wählen Sie die Ware darauf sofort wieder mit »ENTER« an, und bestätigen Sie die Anzahl der vorherigen Transaktion. Drücken Sie wieder »ENTER« - und siehe da: Das geplünderte Schiff hat nun eine negative Anzahl der Waren. Das Ganze läßt sich fortsetzen, bis Ihr Schiff voll beladen ist. (mk)

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon.
Wir bitten um Ihr Verständnis.

Kleinanzeigen

Biete Software

WISSEN – LERNEN – KINDERSOFTWARE
Fachgeschäft/Versand in 10585 Berlin
Haubachstraße 16, Tel. 0 30/3 48 22 51
Liste Gratis!! Händler erwünscht!! G

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 – 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41
Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos! G

Biete Spiele

PC-Spiele, superpreiswert!
H. Dietrich
Stegerwaldstraße 57 12277 Berlin
Telefon: 0 30/7 21 19 18

Verschiedenes

4x1 MB/Simm + PS2 Adapt. 100,– DM, Dark Forces 49,– DM
Tel. 0 61 34/2 15 15, ab 18.00

Suche ältere PC-Adventures im Original-Karton u. guten Zustand (z.B. v. Sierra u. Lucas)
Tel. 06 41/20 25 42
von 20³⁰–22⁰⁰ Uhr.

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die nächsterreichbaren Ausgaben
Heft 10 v. 4.9.96 ist am 7.8.96
Heft 11 v. 2.10.96 ist am 3.9.96

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

INSERENTENVERZEICHNIS

Teilbeilagen: 1 & 1 Direkt; Der EDV-Berater.

TECHNIK TREFF

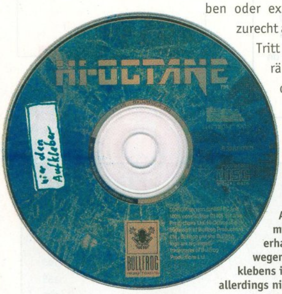
SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN: TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

CDs flatterfrei geklebt

Wie bei vielen schnellen CD-Laufwerken kommen auch in meinem 6fach-Gerät von Philips so manche schlecht gepreßten CDs ins flattern. Um Beschädigungen und die starken Geräusche zu vermeiden, wuchte ich diese Scheiben mit kleinen Adreßetiketten aus. Durch Probieren findet man schnell die richtige Stelle, man kann auch mehrere Aufkleber übereinander anbringen, um das Gewicht zu erhöhen.

(Johannes Grötten)

Daß wir darauf noch nicht selbst gekommen sind ... Vielen Dank für diesen Tip, der tatsächlich funktioniert. Dennoch sollte man diese ausgewuchteten CDs nur als Notlösung sehen, denn wenn sich der Aufkleber im Inneren des Laufwerkes löst, und dann etwa auf der Linse landet, ist Feierabend – diesmal für das Laufwerk! Flatternde CDs sind Produktionsmängel und sollten beim Spiele-Hersteller umgetauscht werden. In unseren Versuchen kamen vor allem ältere Laufwerke schlechter mit nicht ganz ebenen Scheiben oder exzentrischen Löchern zurecht als brandneue Geräte. Tritt das Hubschraubergeräusch also bei besonders vielen CDs auf, ist auch das Laufwerk zu verdächtigen.



Johannes Grötten hat gleich einen Musteraufkleber zum Auswuchten von CDs mitgeschickt. Eine dauerhafte Lösung ist das wegen der Gefahr des Verklebens im Laufwerk allerdings nicht.

VESA wie kaufen?

Ich möchte mir einen neuen PC kaufen und bin bei der Grafikausstattung unsicher:

1.) Hat jede neuere PCI-Karte einen VESA-Treiber der Version 2.0?

2.) Auf der Verpackung vieler Spiele ist zu lesen: »Grafikkarte mit VESA-Treiber erforderlich«. Was bedeutet das, was brauche ich, um diese Spiele benutzen zu können?

3.) Ist der UNIVBE notwendig, wenn meine Grafikkarte einen VESA-Treiber 2.0 im BIOS hat? ***(Patrick Schnabel)***

1.) Leider nein. Viele Hersteller scheuen die Entwicklung eigener BIOS-Versionen, die für VESA 2.0 nötig wären, und verweisen auf UNIVBE. Welche VESA-Version sich auf der Karte befindet, läßt sich mit dem DOS-Programm MSD herausfinden, das unter anderem in PC Player 7/96 auf Seite 153 beschrieben wurde. Außerdem sollte auf der Packung stehen, ob ein VESA-Treiber mitgeliefert wird.

2.) Wenn auf der Packung ausdrücklich ein VESA-Treiber verlangt wird, dann wird das Spiel ohne diesen Treiber nicht laufen. Manche Programme sagen nur »VESA-Treiber für SVGA benötigt«; dann können Sie das Spiel ohne den Treiber in der niedrigen VGA-Auflösung spielen.

3.) Im Prinzip nein. UNIVBE zaubert aber aus vielen Grafikkarten noch zusätzliche Auflösungen, die der Grafikkartenhersteller in seinem BIOS nicht vorgesehen hat. Der verwendete Grafikchip beherrscht diese Modi aber durchaus. Ist zudem nur ein VESA-BIOS in den Versionen 1.02 oder 1.2 vorhanden, kann UNIVBE mit seinem 2.0-Treiber mehr Tempo bringen. Das Ausprobieren lohnt sich also.

Wie schnell ist mein Pentium?

Ich besitze einen Pentium mit 200 MHz. Leider hat das Gehäuse des neuen Rechners keine MHz-Anzeige, so kann ich nicht sicher sein, daß der neue PC auch wirklich so schnell ist. Wie kann ich das feststellen? ***(Matthias Brandstetter)***

Mit einem Meßprogramm wie den Norton Utilities für Windows 95. Die MHz-Anzeigen eines PC-Gehäuses sind keineswegs an den Prozessor angeschlossen, sondern werden auf eine bestimmte Zahl fest eingestellt und können so alles möglich angeben. Technik-Freaks lassen so beispielsweise ihre Initialen auf den angeblichen MHz-Anzeigen erglimmen. Leider fehlt bei den meisten PCs die Anleitung, mit der Sie die Anzeige selber umprogrammieren können.

Windows 95 in 16 Farben

Meine Grafikkarte vom Typ Hercules Stingray läuft unter Windows 95 nur noch mit 16 Farben. Unter Windows 3.11 waren es noch 256 Farben. ***(Florian Lesske)***

Hier ist entweder der Standard-VGA-Treiber von Windows 95 aktiv, oder ein alter Windows-3.11-Treiber wurde bei der Installation mitgenommen. Windows 95 hält aber einen korrekten Treiber für den Avance-Logic-Chip dieser Grafikkarte bereit, also sollte der auch benutzt werden:

1.) Starten Sie Windows 95 durch einen Druck auf F5 nach dem Erscheinen der Meldung »Starten von Windows 95« im abgesicherten Modus.

2. Klicken Sie erst das Symbol »Arbeitsplatz« mit der rechten Maustaste an und dann den Befehl »Eigenschaften«.

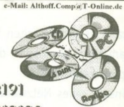
3.) Es erscheint ein Fenster, in dem Sie »Geräte-Manager« anklicken müssen.

4.) Gehen Sie auf den Eintrag »Grafikkarten«, und »Entfernen« Sie alle vorhandenen Geräte.

5.) Starten Sie Windows 95 über den »Start«-Knopf neu.

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de



BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele CD - Rom:	
Afterlive	H 69,90
AH 64 Longbow	D 78,90
Akte Pandorra*	***D 74,90***
Ancient Empires	D 78,90
Anvil of Dawn	D 71,90
ATF Adv.tact.Fighter	D 79,90
Azraels Tears*	D 69,90
Bad Mojo	D 78,90
Baphomets Fluch*	D 73,90
Battle Race	H 68,90
Big Red Racing	D 72,90
Bleifuß	***D 49,90***
Civilisation 2	D 77,90
Civil War General	D 81,90
Command + Conquer	***D 79,90***
C+Conqu.Missiondisk	D 29,90
Command+Conquer2*	***D 87,90***
Conquesto.t.newWorld	D 84,90
Cronicles o.t.Sword	D 78,90
Crusader - no regret*	***D 64,90***
Cyber Judas*	E 78,90
Cyberia 2	D 74,90
Cybermage Darkl.Aw.	D 69,90
Cyberstorm	***D 81,90***
Daggerfall*	***D 81,90***
Deathkeep Win95	H 69,90
Der Produzent*	D 74,90
Descent 2	H 84,90
Die Fugger 2	D 78,90
D.gr.Schl.id.Ardennen*	D 69,90
D.gr.Schl.u.Gettysbur.*	D 69,90
Die Schlümpfe	D 69,90
Die Siedler 2	***D 69,90***
Discworld	D 76,90
DSA3:Schatten üRiva*	D 39,90
Dungeon Keeper*	***D 72,90***
Earthsiege2:Skyforce	D 81,90
Earthw. Jim - Win95	D 66,90
Earthworm Jim 1+2	D 65,90
Electr.Arts Classics	***je 29,90***

(z.B.Bioforge, L. Big Adventure, Magic Carpet, NHLHockey 95,Theme Park,USNavy Fighters)

Elisabeth 1	D 84,90
Epic Pinball	H 29,90
Evocation	D 71,90
F1 Grand Prix 2	***E 79,90***
F1 Grand Prix 2	***D 94,90***
F1 Manager 96	D 69,90
Fantasy General	***D 69,90***
Fast Attack	D 64,90
Gearheads	D 52,90
Gender Wars	E 69,90
Gene Machine*	***D 69,90***
Golden Gate Killer*	D 69,90
Hexen Mission CD	E 34,90
Hugo 3	D 72,90
Indy Car Racing 2	D 69,90
Jazz Jack Rabbit	D 32,90
Karma	D 69,90
Kick Off 96	H 36,90
Kingdom of Magic	D 69,90
Lands of Lore 2*	***D 84,90***
Lighthouse*	D 88,90
Mad TV 2*	D 69,90
Mag	D 69,90
Martini Racing	***D 25,90***
Mechwarrior 2 Sp.Ed.	D 79,--
Monopoly	D 59,90
MontyPyt'sQu.f.t.Grail	E 57,90
Mortimer	E 64,90
Moto X*	H 76,90
Myst Special Edition 2	D 67,90
NBA Live 96	D 79,90
Need for Speed Spec.	***D 79,90***
Normality	D 71,90
Olympic Games	***H 64,90***
Olympic Soccer	***H 64,90***
One must fall	H 29,90
Organic Art	D 56,90
Pole Position	D 84,90
Police Quest SWAT	H 76,90
Quake*	***E 75,90***
Rayman	D 49,90
Rebel Assault 2	D 79,90

Red Ghost	***D 74,90***
Return Fire*	D 76,90
Riddle of Master Lu	***D 69,90***
Ripper	D 79,90
Shannara	***D 75,90***
Shellshock	D 75,90
Shivers	D 76,90
Silent Hunter	D 69,90
Silent Thunder	D 84,90
Sonic CD*	***D 54,90***
Space Bucks	D 64,90
Space Hulk Win95	D 78,90
Star Trader*	D 63,90
Star Trek Warrior Set*	D 67,90
Star Wars Collection	D 49,90
S.T.O.R.M.	***D 73,90***
Strike Base	D 56,90
SU 27 Sukhoi	D 69,90
Syndicate Wars*	***D 79,90***
Synergist - Close Up*	D Anfr.
Terra Nova*	D 69,90
Terror Trax*	H 42,90
Tie Fighter Collection	D 73,90
Time Commando*	***D 72,90***
The Dig	D 69,90
The Muppets Inside*	***H 66,90***
Thunderhawk 2	D 69,90
T-MEK*	H 76,90
Toonstruck*	D 73,90
Top Gun-Fire at Will	D 49,90
Tunnel B1*	D Anfr.
Tyrian	H 69,90
UEFA Euro 96	D 64,90
Urban Runner	D 65,90
Virtua Fighter PC	***D 74,90***
Warcraft 2	D 75,90
Warcraft 2 Exp.Disk	D 29,90
Warhammer	D 69,90
Wing Commander 4	***D 79,90***
Win- Skat	D 39,90
Witchhaven 2	H 69,90
World Rally Fever	H 64,90
Worms	D 66,90
Worms Data:Reinforc.	D 36,90
Z*	***D 75,90***
Zork Nemesis*	D 79,90

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u.Lösungen.

*** Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar**
E englische Version   H deutsch.Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 +3.-Zahlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden

Annahmeverweigerung: 15.-- Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Proline - Die Faszination der Leistung

Wir ... sind in der Computerbranche einer der Großen mit mehr als 190 Filialen in Deutschland.

... **Suchen Sie** ... mehr als einen "Job"- eine Herausforderung mit Eigenverantwortung und leistungsgerechter Bezahlung?

Für unsere Zentrale in S-Weilimdorf:

... als Einkäufer/in

Für den Bereich Spielesoftware, der sein Hobby zum Beruf machen möchte. Sie sollten über eine 2 jährige Berfufserfahrung im PC-Spiele-Bereich verfügen. Nach kurzer Einlernphase werden Sie mit Ihrem Organisationstalent, Durchsetzungsvermögen und Weitblick sehr selbständig Ihr Aufgabengebiet betreuen. Gute englische Sprachkenntnisse und Belastbarkeit setzen wir ebenso voraus.

... als Sachbearbeiter/in Einkauf

Für den Bereich Telekommunikation u. Autoradio/HiFi. Idealerweise haben Sie großes Interesse an Car-Hifi- und Telekommunikationsprodukten. Zu Ihrem Aufgabengebiet gehört die Bearbeitung von Produktanfragen unserer Filialen, Lieferzeitenanfragen bei Herstellern und Distributoren, sowie die EDV-seitige Optimierung des Warenflusses zwischen den einzelnen Filialen. Allgemeine Hard- und Softwarekenntnisse setzen wir voraus.

Wenn Sie diese Herausforderung reizt und Sie an unserem Angebot interessiert sind, senden Sie bitte Ihre ausführlichen Bewerbungsunterlagen unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung an Herrn Schlichtherle.

Schadt Computertechnik GmbH
Motorstr. 45, 70499 Stuttgart

SCT



Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

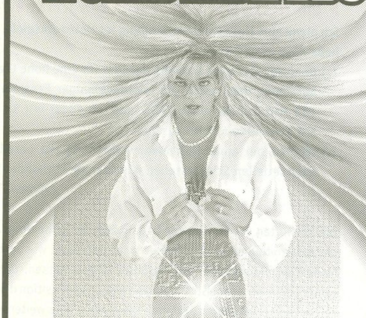
Deutsche KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.

90 90 93

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

DEUTSCHE KREBSHILFE

WORLDWIDE·BBS



MAKE THE CONNECTION! OVER 100,000 ADULT GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY! UNLIMITED DOWNLOADS. AND NOW, LIVE VIDEO GIRLS!

USE YOUR MODEM TO DIAL! CALL NOW!

001-416-754-5600

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Sobald sich Windows wieder meldet, beschwert es sich über eine falsch konfigurierte Grafikkarte. Folgen Sie den Anweisungen, dann wird nach kurzer Suche der richtige Treiber aktiviert. Die Windows-95-CD müssen Sie dazu allerdings bereithalten. Alle weiteren Einstellungen zu Auflösung und Farbzahl werden über die Systemsteuerung im Start-Menü und deren Symbol »Anzeige« erledigt.

Komplett-PC oder Motherboard kaufen?

Ich habe da mal eine Verständnisfrage: In verschiedenen Zeitschriften wird immer gesagt, wenn man ein vollwertiges Pentium-System haben will, soll man sich einen neuen Pentium-Rechner kaufen. Nun bin ich allerdings ein bißchen verwirrt: Der Hauptbestandteil eines PC ist doch (wie der Name schon sagt) das Motherboard. Darum reicht es meiner Ansicht nach doch völlig aus, wenn man sich nur ein neues Motherboard mit Pentium-Prozessor kauft. Der einzige Nachteil daran ist, daß die Grafikkarte, Festplatte und eventuell die Speicherbausteine nicht mehr dem neusten Stand der Technik entsprechen, also etwas langam sein könnten. Ich besitze zum Beispiel einen 486DX4/100 Prozessor mit PCI-Bus und PS/2-SIMMS, also paßt meine »alte« Hardware noch.

(Matthias Lieders)

In diesem Fall bietet sich wirklich ein schrittweises Upgrade an. Der Rat zum Komplett-PC rührt vor allem aus der Tatsache, daß ein vollständiger Rechner immer noch billiger ist, als ein Eigenbau aus Komponenten, die im Fachhandel gekauft werden. Bei älteren Speichermodulen von 70 Nanosekunden Zugriffszeit müssen Pentium-PCs mit Chips von 100, 133, 166 oder 200 MHz über das BIOS-Setup oft etwas gebremst werden.

Ein Netzwerk – zwei schnelle Rechner?

Ich plane eine Nullmodemverbindung für Netzwerkspiele, und habe dazu zwei Fragen:

1.) Benötigt man zwei schnelle Rechner für eine hohe Grafikauflösung oder reicht ein leistungsfähiger Pentium mit 133 MHz auf der einen Seite, und ein 486er mit 33 MHz auf der anderen Seite aus?

2.) Werden bei einer Nullmodemverbindung die parallelen oder seriellen Schnittstellen miteinander verbunden?

(Jürgen Fritz)

Die Antworten ausnahmsweise in umgekehrter Reihenfolge. Wie der Name »Nullmodem« nahelegt, wird das Kabel wie auch ein Modem an die seriellen Schnittstellen angeschlossen. Darüber werden dann ausschließlich Daten bezüglich der Position der einzelnen Spieler und deren Aktionen übertragen, alles weitere müssen die PCs für sich erledigen. Daraus folgt auch, daß bei dieser Art der Vernetzung der langsamere PC den schnelleren ausbremst. Anders ist das bei Spielen mit richtigen Netzwerkkarten: Hier kann zwar auch nur jeder PC die Grafik so schnell aufbauen, wie es sein eigener Prozessor und die Grafikkarte hergeben, aber die beiden müssen nicht vollkommen synchron laufen. Aber auch hier kann es bei manchen Spielen aufgrund ihrer Programmierung so sein, daß der langsamste PC das Spieltempo angibt.

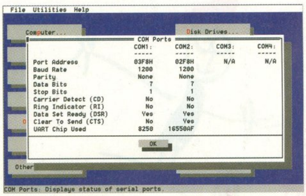
Bei Einsatz eines Netzwerks sollte der schnellere PC dann der »Master« sein, auf dem das Spiel zuerst gestartet wird. Bei der Vernetzung per Nullmodem ist außerdem auf Schnittstellen mit einem »UART 16550« zu achten. Ein Baustein dieses Typs enthält einen schnellen Zwischenspeicher (FIFO), der den Rest des PC vom Übertragen der Daten entlastet.

Modem macht Maus müde

Ich habe folgendes Problem mit meiner Maus: Immer wenn das Modem angeschlossen ist und ich online bin, läßt sich der Mauszeiger nur noch sehr ruckelig bewegen, bis er nach kurzer Zeit ganz stehen bleibt. Wie kann ich dem Abhilfe schaffen?

(Rolf Letzner)

Indem nicht Maus und Modem auf die selben Ressourcen zugreifen. Vorgesehen sind in einem PC vier serielle Schnittstellen (COM-Ports) von Nummer 1 bis 4. Die Ports 1 und 3 benutzen dabei den IRQ (»Interrupt«) 4, Schnittstelle 2 und 4 müssen sich IRQ 3 teilen. Die meisten Maustreiber und Spiele finden aber nur eine Maus an den Schnittstellen 1 oder 2, folglich ergibt sich der Anschluß des Modems von selbst: Hängt die Maus an Schnittstelle 1, gehört das Modem an Nummer 2 oder 4, bei einer Maus an COM-Port 2 sollte das Modem an Nummer 1 oder 3 angeschlossen werden. Auskunft über die installierten Schnittstellen gibt wieder einmal das DOS-Programm MSD, interessant sind hier die Schaltflächen »IRQ Status« und »COM Ports«. **(nie)**



Gerade bei Problemen mit Maus und Modem hilft MSD, um Ressourcenkonflikte zu beheben. Das Programm wird seit Version 5.0 mit MS-DOS geliefert und steht im DOS-Verzeichnis.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony –

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

und sparen Sie dabei 50%.



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends – nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,–DM!

Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM – 50% günstiger!

❑ **Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins!** Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil (DM 11.50 pro Ausgabe statt DM 12.80) für DM 138.-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

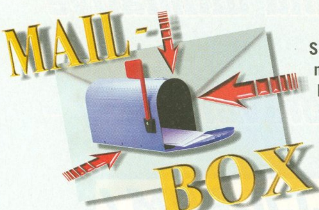
Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPP69

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Lob für den CD-Collector

Der CD-Collector, den Ihr zum Heft dazu gepackt habt, ist wirklich super! Endlich mal eine gute, platzsparende Möglichkeit, meine PC-Player-CDs aufzubewahren. Kann man davon bei Euch – auch gegen Entgelt – noch welche nachbestellen? Zwölf Fächer hat einer – ein Jahrgang. Zusammen mit den bisherigen CD-Players und den noch folgenden 96er-Ausgaben habe ich schon fast drei Jahrgänge. **(Dirk Slodzinski)**

Danke für das Lob für den CD-Collector aus Ausgabe 8/96, den es zur Zeit aber nicht einzeln gibt. Wir prüfen gerade, ob wir den Collector auch solo anbieten können und werden garantiert für den nächsten Jahrgang eine weitere Sammelmappe produzieren. Wenn sich was tut, geben wir es selbstverständlich in PC Player bekannt.

Hugo statt Hewlett

Woher bekommt Ihr die Infos bezüglich historischer Hintergründe? Aus der Witzseite der »Bild am Sonntag«? Ich hasse es, ein Besserwisser zu sein, aber ein innerer Zwang treibt mich dazu: Der Gründer des Templerordens heißt »Hugo de Payens«, er gründete (nach Wilhelm von Tyrus) 1118/19 (also ca. 20 Jahre nach der Eroberung Jerusalems) die »Arme Ritterschaft Christi vom Salomonischen Tempel«, nachdem er unaufgefordert beim König von Jerusalem vorsprach und von diesem einen Flügel seines Palastes zu Verfügung gestellt bekam. Neun Jahre grub er mit acht Kameraden dort, und diese haben offensichtlich etwas zu Tage gefördert, was großen Wert hatte. Es ist bis heute nicht bekannt, um was es sich handelte. Der Rest Eurer kleinen Geschichtsstunde stimmt einwandfrei. **(Thorsten Moog)**

Vielen Dank für die Korrektur. Unsere Geschichtsdaten stammten von einem verrauschten Interview-Band, aus dem wir mühsam Charles Cecils (Designer von Baphomets Fluch) Angaben zum Templerorden rekonstruierten. Leider hat Charles es zeitlich nicht geschafft, unseren nicht ganz korrekt abgeschriebenen Text zu verbessern. Dem sei hiermit Abhilfe getan.

Wo bleibt denn nun der Keeper?

Bescheidene Frage: Habt Ihr genauere Daten darüber, wann »Dungeon Keeper« genau herauskommen soll? Bullfrogs Vertriebs-Hotline und der Webserver in England können auch nichts Genaues sagen. Noch eine Frage: Wißt Ihr, was aus »Pax Imperia 2« geworden ist? Der Webserver von Blizzard läßt in dieser Beziehung keine Infos rüberwachsen! Ich werde das Gefühl nicht los, daß das Projekt gestorben ist. **(Michael Jahn)**

Der Keeper hat sich nach jüngsten Angaben von Bullfrog jetzt bis zum Herbst 1996 verzögert – wir kauen weiter an unseren Fingernägeln. Bei Blizzard hat man sich ebenfalls entschlossen, Pax Imperia 2 optisch und spielerisch moderner zu machen; vor Weihnachten werden wir kaum was Neues von dem Produkt hören.

Wieso kein Quake auf der CD?

Ich verstehe nicht, warum die am 23.6. erschienene Demoversion von »Quake« nicht auf Eurer CD war. Die August-Ausgabe kam am 10.7. raus. Ihr hattet über 2 Wochen Zeit! **(Sebastian Husnik)**

Quake ist aus zwei Gründen nicht auf der PC-Player-CD-ROM enthalten. Zum einen hat uns die Vertriebsfirma des Spiels dieses ausdrücklich untersagt; wir dürfen die Quake-Shareware nicht auf unsere CDs tun, auch wenn wir wollten. Zum zweiten reichen zwei Wochen tatsächlich nicht. Das Heft, das am 10. Juli erscheint, muß schon Ende Juni gedruckt werden; die CD-ROM wird sogar einige Tage früher produziert. Es ist schließlich kein Pappenstiel, über 300 000 Hefte zu drucken und an über 8 000 Verkaufsstellen in Deutschland zu transportieren.

Ärger über das World Wide Web

Die Sache mit der PC Player Website ist ziemlich unfair. Die Leser, die regelmäßig ihre Abonnementgebühren bezahlen (wie ich), müssen sich doch ziemlich betrogen vorkommen, denn sämtliche Heftinhalte sind schneller, teilweise ausführlicher und vor allem kostenlos im WWW zu beziehen. Dazu gibt es gleich sämtliche Links zu den Softwarefirmen und den Demos, was besonders den Plus-Lesern übel aufstoßen dürfte. **(Jan Malte Haar)**

Natürlich sind unser Abonnenten bevorzugte Kunden und erhalten PC Player einige Tage bevor das Heft am Kiosk liegt (wenn die Post mitspielt). Die meisten Abo-Leser haben PC Player schon am Samstag vor dem eigentlichen Erscheinungstag. Und natürlich packen wir nicht das ganze Heft ins Internet: Lediglich einige wenige Artikel sind dort zu lesen. Zur Zeit sind weniger als fünf Prozent der aktuellen Ausgabe im Netz, als Probierhappen sozusagen. Die anderen 95 Prozent haben unsere Abonnenten weiterhin schneller als die »normalen« Leser.

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

WORK IN PROGRESS

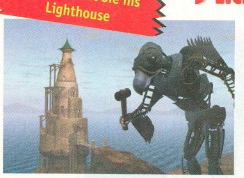
PC PLAYER 10/96

WER ZU SPÄT KOMMT ...

... der wird halt nicht getestet. Hier mal die aktuelle Liste von Spielen, die wir wirklich gerne mal ausprobieren würden – wenn sie denn diesen Monat fertig werden! »Syndicate Wars« (Bullfrog), »Golden Gate Killer« (Grolier), »Links LS« (Access), »Orion Burger« (US Gold), »Die Hard Trilogy« (20th Century Fox). Vom »Dungeon Keeper« träumen wir noch nicht mal – der kommt wahrscheinlich erst kurz vor Weihnachten vorbeigeschneit. Garantiert getestet wird allerdings die neue, angeblich fehlerfreie Version des »F1 Manager 96« von Software 2000.

LICHT INS DUNKEL

Sierra schickt Sie ins Lighthouse



Sierras Ausflug in das Myst-Genre nimmt konkrete Formen an: Nächsten Monat sollte der Testbericht zu »Lighthouse« unsere Seiten erhellen. Neben dem ganz besonders ausführlichen Bericht gibt es auch ein Interview mit Science-fiction-Autor Gentry Lee, der für Sierra zusammen mit dem legendären 2001-Erfinder Arthur C. Clarke am Adventure »Rendezvous with Rama« arbeitet.

3D-GRAFIKKARTEN – DER GESCHWINDIGKEITSTEST



Das Warten hat ein Ende: Wir haben 3D-Karten, wir haben endlich Spiele, die sie unterstützen, und unsere Stoppuhr ist geputzt. Der ultimative PC-Player-Vergleich sagt Ihnen: Wieviel Speed bringt eine 3D-Grafikkarte? Welche 3D-Karte ist heute die schnellste? Und lohnt es sich, auf die zweite Generation zu warten, die im Herbst erscheinen soll?

3D, DIE ZWEITE – DER NEUE COMPETITION PRO



Ungewöhnliche Form, viel Funktion: Competition Pro 3DEE

Neben den Gravis-Sticks gehört die Competition-Pro-Serie von Dynamix zu den anerkannt besten Joysticks auf dem Markt. Jetzt erscheint das neue Modell als Antwort auf den Sidewinder 3D: Der »Competition Pro 3DEE« setzt noch eine weitere Achse drauf, denn er erkennt Bewegungen nach oben und unten.

MIT BLUE BYTE UNTERGETAUCHT

Von wegen leise – bei »Schleichfahrt« von Blue Byte geht es besonders hektisch und laut zu. Das U-Boot-Action-spiel ist vielleicht schon test- aber zumindest preview-bereit. Und weil es so schön war, kommt die Schleichfahrt-Demo voraussichtlich auf die nächste CD-ROM. Damit es etwas trockener zugeht, steigen wir dann in einen Hubschrauber um: »Hind« von Digital Integration läßt schon mal den Rotor warm laufen.



Unterwasser-Action mit Schleichfahrt

GARANTIERT IM TEST

Die folgenden Spiele werden garantiert nächsten Monat getestet, denn sie haben nur knapp diese Ausgabe verpaßt: »Speed Rage« von Telstar ist ein Rennspiel, das in Deutschland programmiert wurde. Von CDV erreicht uns ein weiterer Myst-Clone namens »Milo«. Sieben Welten gilt es zu durchpuzzeln, bevor Super-Computer Milo das Geheimnis des Universums preis gibt. Und beim Grafik-Adventure »Synergist – Der Blaue Staub« von 21st Century lösen Sie einen Kriminalfall in der Zukunft.

PC PLAYER 10/96 erscheint am 4. September

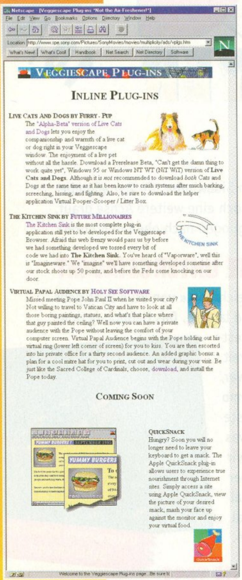
All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Plug-In-Wahnsinn

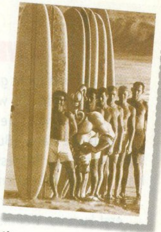
Wenn Sie sich mit dem Netscape Navigator durch das World Wide Web hangeln, kennen Sie bestimmt folgende Situation: Sie haben just die Informationen gefunden, hinter denen Sie schon lange her waren. Doch noch bevor die ersten Buchstaben erscheinen, öffnet sich ein Fenster, in dem der Navigator meldet, daß er einen Dateityp nicht kennt. Richtig, den kann man nur mit dem passenden Plug-In, einem Zusatzprogramm, das sich in den Browser einklinkt, lesen. Da mittlerweile schon die merkwürdigsten Plug-Ins kursieren (wollten Sie nicht immer schon eine Excel-Tabelle im Netscape Navigator bearbeiten?), konnte eine Verulkung des Ganzen nicht lange auf sich warten lassen. Im Rahmen einer Werbeseite für den Sony-Film Multiplicity (www.spe.sony.com) finden wir Plug-Ins für »Veggiescape«. »Live Cats and Dogs« bietet »die Kameradschaft und Wärme einer lebenden Katze oder eines Hundes direkt im Veggiescape-Fenster«. Es wird nicht empfohlen, beide Tiere auf einmal herunterzuladen, weil das zu Abstürzen führen könnte. Noch besser: die »virtuelle Papst-Audienz«. Zur optimalen Vorbereitung wird ein Bastelbogen für eine Mitra während des Besuchs ausgedruckt.



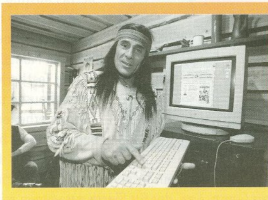
Wer braucht noch Shockwave, wenn es die virtuelle Papst-Audienz gibt?

Surfer und Indianer

Ferienzeit, Urlaubszeit – eine nette Grußkarte schickte uns ein alter Bekannter: Earthworm Jim hat es nach den hektischen Tagen im Kampf gegen allerlei böses Gesindel ins sonnige Kalifornien verschlagen, wo er mit ein paar alten Kumpels munter im Pazifik surft.



Let's go surfing now!

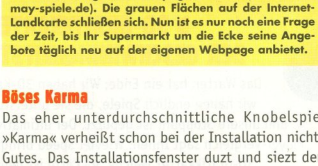


Halt ein, Winnetou, die Pfeiltasten sind vergiftet!

In gänzlich anderen Regionen surft der wohlbekannte Indianerhäuptling Winnetou. Der Anlaß: Die Karl-May-Festspiele von Bad Segeberg sind nun auch im Internet mit einer eigenen Homepage zu finden (www.karl-may-spiele.de). Die grauen Flächen auf der Internet-Landkarte schließen sich. Nun ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Ihr Supermarkt um die Ecke seine Angebote täglich neu auf der eigenen Webpage anbietet.

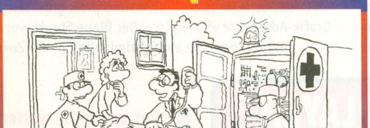
Böses Karma

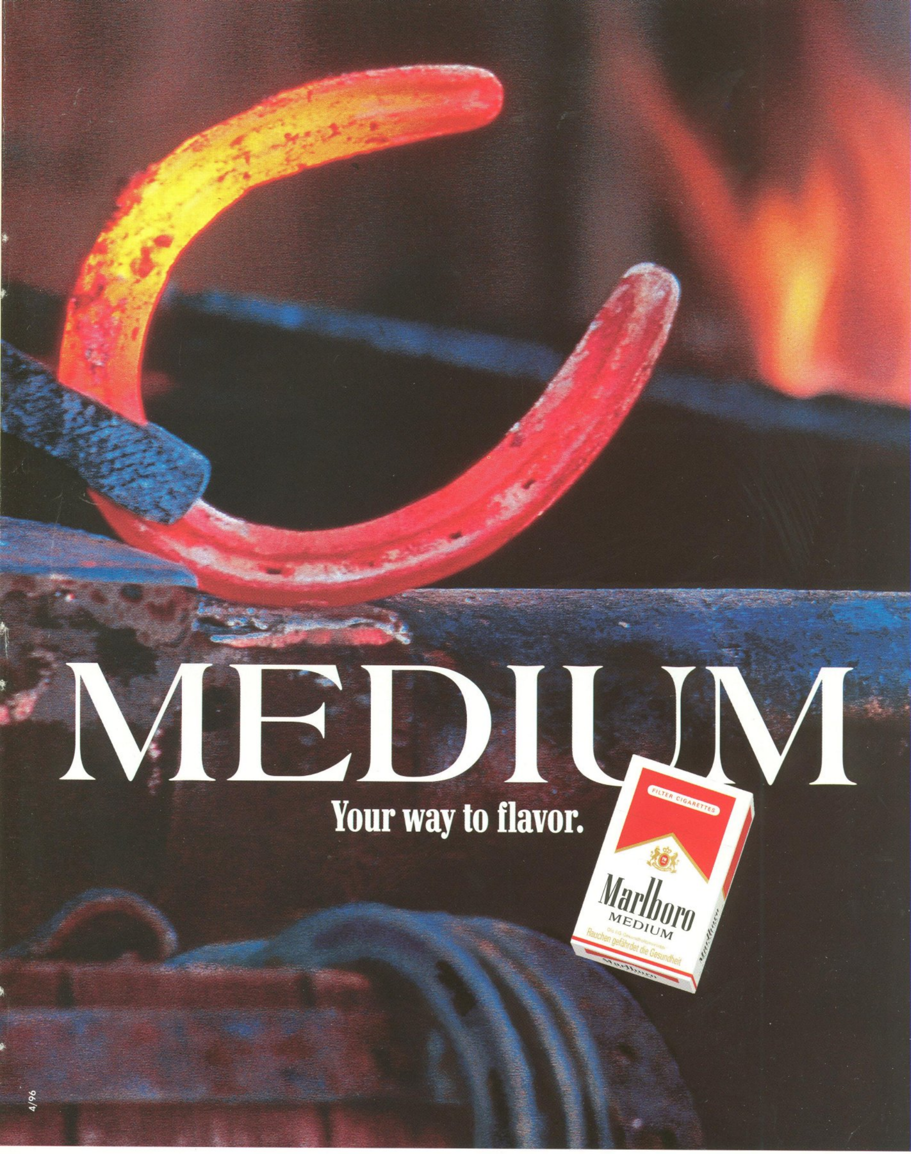
Das eher unterdurchschnittliche Knobelspiel »Karma« verheißt schon bei der Installation nichts Gutes. Das Installationsfenster duzt und siezt den Spieler munter durcheinander und kann nicht gerade gute Noten für Rechtschreibung einfahren. Der unerschrockene Spieletester läßt sich dadurch jedoch nicht ins Bockshorn jagen. Nach vollendeter Installation dann die bizarre Fehlermeldung des Monats: Karma wird ob der Farbenvielfalt von Windows ganz schwindelig und bittet mit roterhobener Hand um die Quittierung der Meldung. Eine Schaltfläche mit der Aufschrift »Ändere nun die Farbtiefe« scheint schon den Weg ins Nirvana gefunden zu haben. (ra)



Leicht wirr: die Installationsfenster von Karma.

tikis MS-SpielDOSe





Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE
Das Schwarze Auge
Schatten über Riva
Unverbindliche
49,95 DM
Preisempfehlung
Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkischen Feldzugs und sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden.
Riva erwartet Dich...
Ab September im Handel
attic
Die Nordland-Trilogie Teil I
Die Schicksalsklinge
Die Nordland-Trilogie Teil II
Sternenschweif
Jetzt erhältlich
Das Schwarze Auge - Teil I + II
Unverbindliche Preisempfehlung je CD-ROM
29,95 DM
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare
TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0 • Telefax 0621-4805-200
digital publishing